JOC FULL OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING ARMATA E CU NOI!

LEVEL



GAMESCOM
AMINTIRI DE LA FAȚA LOCULUI

DESPRE VIITORUL APROPIAT
EXCLUSIVIST

REASON 7
SUNET PENTRU JOCURI

GUACAMELEE
PIKMIN 3
RISE OF THE TRIAD
SHADOWRUN RETURNS
EUROPA UNIVERSALIS IV
DON'T STARVE

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL BLACKLIST

SEPTEMBRIE 2013
Preț 15.98 lei
Contact Departament Distribuție: 0741-248.348, info@3dmc.ro

Pentru ca tu să obţii FOTOGRAFII SPECTACULOASE îţi oferim 100 de PAGINI cu şi despre fotografie!



Ediţia septembrie-octombrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la preţul de 11,98 lei, dar o puteţi găsi şi în pachetul promoţional, alături de una dintre cărţile „500 de sfaturi de fotografiere", „Fotografia digitală - Tehnică şi compoziţie" sau „Fotografia wildlife", la preţul de 24,98 lei, în toate chioşcurile de difuzare a presei, precum şi în magazinele DOMO şi F64 şi online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro şi www.f64.ro

Libraria CHIP ONLINE ro

Cărţile pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărtureşti · eMAG · F64 · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdopol (Caleb)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediţie.

GOOD BOY, MICROSOFT?

Contrar aşteptărilor, cei de la Sony nu ne-au primit cu braţele deschise la gamescom, aşa că nu am avut ocazia să aflăm, pe îndelete, cu ce se mănâncă mai bine noua lor consolă. Probabil că reprezentantului zonal îi pasă prea puţin de părerea presei (scrise) de specialitate locale, dar mai ales de buna informare a consumatorilor pe care, la urma urmei, aceasta îi deserveşte. Sau poate că pur şi simplu unele departamente nu comunică între ele. Oricum ar fi, mai mare ne-a fost surpriza când iepurele a sărit de unde ne-am aşteptat cel mai puţin – de la Microsoft, cu care, în conditii normale, nu avem cine ştie ce colaborare, pentru simplul fapt că nu există un reprezentant Xbox în ţara noastră. De parcă schimbarea politicii Microsoft în privinţa consolei Xbox One – recenta şi fantastica deschidere către consumatorii şi producătorii indie – ar fi provocat o reacţie complet diferită în ograda celor de la Sony. Mai nou, cei din urmă ni se arată mai aroganţi decât au fost vreodată cei de la Microsoft (unul dintre motivele pentru care şi-au luat-o urât de tot pe coajă) şi îi vedem cum nu se pot abţine să îşi ia peste picior concurentul direct, de fiecare data când au ocazia. Nu cred că aşa funcţionează o companie respectabilă, nu aşa încerci să minimalizezi importanţa faptului ca Xbox One recuperează rapid distanţa, de teamă că ar putea să te întreacă în cele din urmă. La gamescom, Xbox One a fost mai aproape de noi, dovedind că schimbarea de viziune este cât se poate de reală în relaţia cu producătorii indie şi fanii, dar mai ales cu potenţialii cumpărători. În plus, ne-am îndrăgostit pe loc de noul controller – priză mai bună, materiale de calitate, ergonomie şi precizie mult îmbunătăţite; să zicem că îl vedem peste cel de PS4 (ne-am jucat cu amândouă) şi cam atât. Apoi, exclusivităţi precum Dead Rising 3, Forza Motorsport 5 şi Fighter Within ne-au cam convins. Ba chiar şi Ryse, care, contrar părerii iniţiale, nu este un joc care se joacă singur, ci chiar îţi permite să te lupţi „ca în vremurile bune". Parcă ştim mai bine ce o să ne cumpărăm de sărbători sau măcar în ce ordine. O ieftinire pentru Xbox One într-un an de la lansare este cât se poate de posibilă şi suntem de acord că nu puterea brută va face diferenţa, specificaţiile tehnice ale celor două console fiind asemănătoare, ci software-ul. Iar în momentul de faţă, software-ul Xbox One sună ceva mai bine decât cel al concurentului direct. Aşadar, lupta dintre cele două console next gen continuă, cu şanse egale de câştig de fiecare parte. Rămâne de văzut cine va câştiga şi piaţa.

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR



KiMO
1 Splinter Cell: Blacklist
2 Pikmin 3
3 Guacamelee



cioLAN
1 Splinter Cell: Blacklist
2 Don't Starve
3 Shadowrun Returns



Marius Ghinea
1 Roccat Kone XTD
2 Europa Universalis IV
3 Don't Starve



ncv
1 Pikmin 3
2 Splinter Cell: Blacklist
3 Don't Starve

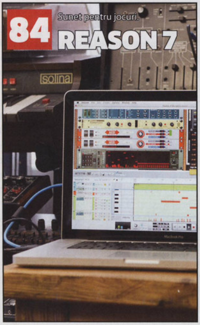


Radu Sorop
1 Europa Universalis IV
2 Gone Home
3 Don't Starve



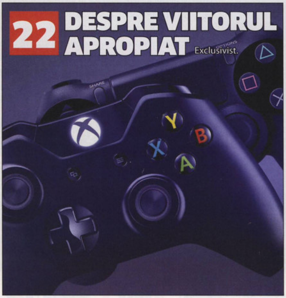
Aidan
1 Rise of the Triad
2 Splinter Cell: Blacklist
3 Pikmin 3

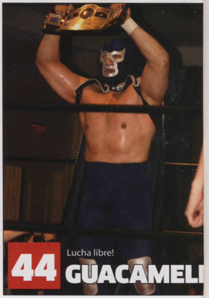












REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

OPERATION FLASHPOINT
DRAGON RISING

A sosit timpul să mai diversificăm oferta, e vremea pentru un shooter. Şi nu orice shooter, ci unul tactic, care să vă mai ia minţile de la atât de popularele curse infernale în materie, cum ar fi cele din seria Call of Duty: Modern Warfare, ca să dăm cel mai bun exemplu.

Acţiunea din Operation Flashpoint: Dragon Rising are loc pe insula fictivă Skira, în luna mai a anului 2011. După o criză economică mondială, ce provoacă destabilizarea Chinei, Armata de Eliberare a poporului (PLA) – forţe armate rebele cu rădăcini în China – ocupă Skira şi vastele, recent descoperitele rezerve de petrol ale Rusiei. Negocierile de pace dau greş, dat fiind faptul că ambele tabere îşi susţin dreptul de proprietate legitim asupra insulei. Situaţia se deteriorează rapid, iar China începe să îşi fortifice provinciile nordice, anticipând un conflict cu Rusia. Ruşii, care deja luptă împotriva PLA pe teritoriul Chinei, cheamă Statele Unite în ajutor pentru a recupera insula. SUA, legate de Rusia prin tratate semnate după încheierea Războiului Rece, acceptă şi astfel începe conflictul armat dintre cele mai mari armate de pe Pământ, desfăşurat pe întreg cuprinsul insulei. Iar jucătorul, cum altfel, intră în pielea unui infanterist american.



Cei care preferă o abordare mai tactică a conflictului armat se vor simţi ca acasă în Operation Flashpoint: Dragon Rising. Mediul de joc, deschis explorării, vă permite să abordaţi cu discreţie misiunile, aşa cum credeţi că ar trebui să se întâmple în realitate. Insula Skira, pe care se desfăşoară conflictul, are nu mai puţin de 277.698 km2 şi conţine o largă varietate de forme de relief, de care trebuie să ţineţi cont în fiecare misiune. De asemenea, Operation Flashpoint: Dragon Rising provoacă reacţii mult mai realiste în cazul în care se trage asupra voastră cu arme uşoare, cum ar fi un pistol sau o puşcă de asalt. Dacă încasaţi un glonţ în picior, puteţi fi siguri că nu veţi mai putea alerga, iar dacă nu aveţi un garou la îndemână, adesea puteţi chiar relua liniştiţi misiunea.

Mecanica de joc din Dragon Rising este foarte variată, pornind de la schimburi de focuri cu armele din dotarea infanteristului, până la chemarea tirului de artilerie în ajutor, manevrarea vehiculelor militare şi pilotarea elicopterelor. În locul asalturilor furibunde şi, cel mai adesea, penibil de patriotice la care aţi participat în cele mai recente jocuri din seria Call of Duty şi Medal of Honor, sunteţi serviţi cu manevre tactice de



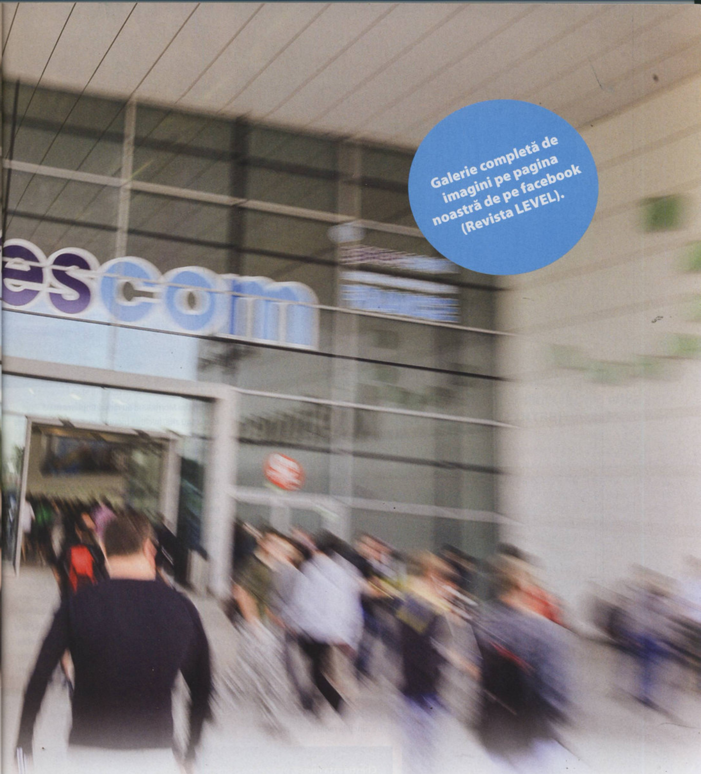
durată chiar şi pentru a rezolva un schimb de focuri de lungă distanţă. Dacă preferaţi sănătatea regenerabilă şi misiunile lineare, veţi fi dezamăgiţi. Mai mult, interfaţa prin intermediul căreia controlaţi propriul personaj şi echipa din subordine poate părea complicată, motiv ce poate determina eliminarea întregii echipe de mai multe ori pe parcursul unei misiuni. Învăţaţi-l, iar rezultatele nu vor ezita să apară.

Dată fiind complexitatea sa peste medie, Operation Flashpoint: Dragon Rising are şi câteva probleme, în general bug-uri de care, foarte posibil, nu vă veţi izbi prea des sau deloc. Chestie de noroc sau poate că un patch le-a rezolvat deja. Poate că nu este un joc perfect, dar rămâne în continuare unul dintre cele mai ambiţioase shooter-e ale generaţiei, iar dacă preferaţi o abordare mai tactică a bătăliilor moderne, în detrimentul producţiilor hollywoodiene de genul Call of Duty şi Halo, atunci Operation Flashpoint: Dragon Rising poate fi pentru voi.



gamescom

Un eveniment Titanic, acostat pe malul Rinului



Galerie completă de imagini pe pagina noastră de pe facebook (Revista LEVEL).

Prin tradiție, germanii se pricep la trei lucruri: bratwursti, mașini și orânduirea lucrurilor – dacă un amalgam de obiecte sau oameni trebuie pus cu eficiență în ordine, atunci un german va ști cum să o facă. Prin extinderea ipotetică a acestei noțiuni, germanii pot parca regulamentar 300 de camioane fiabile, încărcate până la refuz cu bratwursti delicioși, într-un spațiu cu numai 200 de locuri destinate staționării. Ei bine, atunci când straşnicul lor talent organizatoric intră în coliziune cu industria jocurilor, lovind drept în inima gigantului complex expozițional Koelnmesse, un eveniment titanic ar trebui să prindă rădăcini nu foarte departe de malul Rinului. Păcat doar că tânăra generație de nemți nu a moștenit spiritul celor maturizați în vremuri mult mai stricte, dovadă făcând stratul de gunoi împrăștiat pe coridoarele halelor – răutăcioși din fire, ne-am asigurat că apare și în poze. În orice caz, odată cu sucombarea E3-ului, gamescom a preluat funcția celui mai important expo dedicat jocurilor și hardware-ului, stabilindu-și cartierul general în inima Europei. Desigur, nici noi nu puteam rata șansa participării, prezența noastră la gamescom 2013 făcând posibilă raportarea la cald a celor mai importante momente desfășurate pe parcursul celor cinci zile de conferințe, prezentări și sesiuni demo. Am reușit să aruncăm o privire atentă peste Wolfenstein, The Elder Scrolls Online, The Witcher 3, Watch Dogs, The Crew, Survarium, Arkham Origins, Mad Max, Dying Light și multe alte titluri despre care veți putea citi în paginile ce urmează. Mai mult decât atât, nu ne-am mulțumit doar cu uitatul, așa că am butonat pentru voi tot ce era demn de a fi butonat, pe la standurile celor mai importanți producători. Poate părea greu de imaginat, însă efortul deplasării rapide printr-o masă de vizitatori și jurnaliști – mai precis o masă cuantificabilă numai în ordinul zecilor de mii – îți poate seca până și ultima picătură de energie, în special atunci când trebuie să te prezinți din oră în oră la întrevederile programate cronologic, dar nu și pozițional. Pentru noi, o zi obișnuită a însemnat minimum 12-14 ore de alergătură amestecată cu interviuri și conferințe de presă. Pentru voi, sperăm ca paginile ce urmează să fie o lectură distractivă, interesantă și informativă.


TES Online: puțin din Skyrim, puțin din toate celelalte.

The Elder Scrolls Online, morituri te salutant! [BETHESDA]

gamescom 2013 a început în forță, cu o mostră de MMORPG marca Bethesda: The Elder Scrolls Online. Am avut plăcuta oportunitate de a parcurge primele două ore din povestea jocului, o poveste profund împletită cu elemente de mecanică ludică online. Așa cum menționam și în comunicatul de pe site, TES Online te lovește din primele clipe cu o primitoare senzație de familiar, mulțumită fuziunii armonice dintre elementele tradiționale seriei Elder Scrolls și cele tipice jocurilor MMO. Acțiunea se desfășoară cu vreo 800 de ani înaintea evenimentelor din Skyrim, pe meleagurile unui Tamriel scarificat de conflictul disputat între cele trei facțiuni puternice: Aldmeri Dominion, Daggerfall Covenant și Ebonheart Pact. Harta uriașă cuprinde toate zonele cunoscute de fani, ale căror dimensiuni au fost păstrate în întregime – ba chiar extinse. Desigur, jucătorul poate alege de partea cui luptă, pornind într-o aventură fantastică, pe un teritoriu populat cu monștri și nenumărate alte pericole – toate animate, pline de dinamism individual, așa cum ne-a obișnuit măritul și gloriosul Skyrim, fie-i numele lăudat! Grafic, TES Online arată bine, deși utilizează un motor nou, adecvat cerințelor unui joc multiplayer masiv. Dacă detaliile de finețe au fost cumva sacrificate în favoarea unei optimizări ireproșabile, atunci salutăm producătorii, deși preferăm să ne rezervăm speranța că vom avea parte de o peisagistică memorabilă, pe lângă un număr ridicat de cadre pe secundă. Personajele se mișcă fluid, atacurile curg natural, iar oponenții sunt mult mai veridici în comportament decât cei prezenți în MMO-urile rigide, cu care am fost obișnuiți. Per total, The Elder Scrolls online transpiră o senzație de joc bine lucrat, vast, cu nenumărate posibilități de personalizare ale personajului principal și, după formula clasică TES, ale clasei. Cu toate că meniul principal tinde spre „wowificare", multe dintre funcțiile regăsite în Oblivion, Skyrim sau Morrowind au rămas implementate – sub o formă sau alta. În ciuda monetizării excesive (subliniate tot pe site de către colegul Vira), TES Online promite conținut de calitate atât pentru fanii questing-ului solo, cât și pentru entuziaștii PVP. Cyrodiil devine punctul central de interes pentru luptele players vs. player, în timp ce restul lumii se adresează însetaților de lore. Interesantă alegere din partea producătorilor, am spune. Rămâne de văzut dacă Bethesda poate trece testul timpului cu ultima lor creație pur online, jocul aflându-se momentan în faza Beta.

Wolfenstein: The New Order [BETHESDA]

E timpul să vorbim despre un joc violent, pe placul maselor de la gamescom și cu multă reclamă pe pereții clădirilor din oraș. Despre un shooter surprinzător de bun – Wolfenstein: The New Order. De pe acum, uitați de Wolfenstein 2009, căci tăticul shooter-elor a înviat din morți sub un nou nume. Ba chiar jucându-l, involuntar, ne-am trezit cu gândul la Return to Castle Wolfenstein! Dar să vă povestim.



Iubiți poliția și poate că poliția vă iubește înapoi!


Chestia asta mușcă, nu se joacă prinselea.

În noul Wolfenstein te poți delecta chiar și cu două mitraliere în același timp, câte una în fiecare mână. Blazkowicz, eroul cu care ne-a obișnuit seria, mânuiește și încarcă cu deosebită ușurință și naturalețe orice armă, indiferent de calibru. Armele sunt mișto, naziștii curg gârlă și reușești să te atașezi de evreul care aruncă cu plumbi în direcția lor, într-un univers alternativ în care Hitler a câștigat războiul și s-a mutat la Londra. Pe scurt, ca atmosferă și design al nivelurilor, ne-a adus aminte de superbul return to Castle Wolfenstein, iar asta este cam tot ce contează. Oh, și să nu uităm de armuri și pachețele de sănătate. Fără ele, în noul Wolfenstein nu există regenerare.

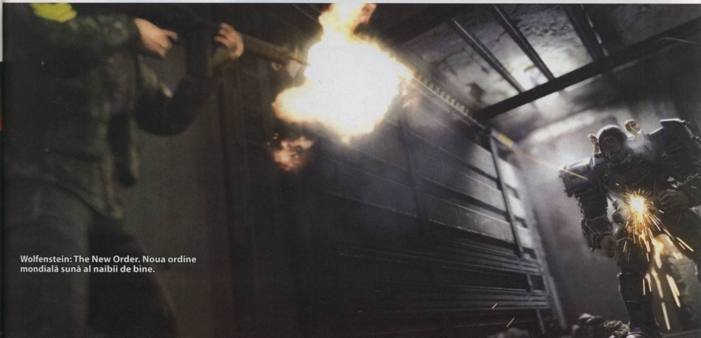
Misiunea pe care am jucat-o la gamescom, timp de o oră, face parte din primul nivel al jocului și este situată undeva pe la mijlocul acestuia. Scopul misiunii - escaladarea zidurilor unui castel, pornind de pe o plajă, alături de camarazii tăi. Pe rând, am făcut cunoștință cu fiecare dintre ei: sergentul morocănos, adolescentul împiedicat și veteranii plini de elan ce par să le știe pe toate. Sunt plini de bravadă cu toții, dar reușești să te atașezi și să-ți pese de ei.

Pe măsură ce te infiltrezi în castel, începi să pierzi oameni în moduri dintre cele mai brutale, iar asta te face să-i urăști și mai tare pe naziști. Le mulțumim, pe această cale, scenariștilor care au reușit să obțină acest efect. Nu în ultimul rând, coridoarele și încăperile castelului ne întâmpină nu doar cu soldați germani, fie curați ca lacrima, fie robotizați, ci și o mulțime de secrete. Mare atenție la tablourile de familie, atunci când va veni vremea.

Noi am jucat versiunea necenzurată, cu svastici și tot ce trebuie, însă jocul rămâne extrem de violent și sângeros în ambele variante. Cică naziștii ar fi subiect taboo în Germania, însă nu mică ne-a fost surpriza să descoperim salutul nazist în reviste locale de artă, iar mustața lui Hitler pe diverse postere electorale ce o reprezentau pe Merkel. Altfel, ne-a plăcut demonstrația. Deathhead (Cap de Mort), antagonistul principal din joc, este exact genul de individ cu care te aștepți să te confrunți – un torționar bolnav la mansardă, cu o poftă nebună de sânge și mațe. Așteptăm cu nerăbdare versiunea de review a lui Wolfenstein: The New order.



Un impresionant costum de Predator. Croială germană.


Wolfenstein: The New Order. Noua ordine mondială sună al naibii de bine.



O domnișoară simpatică foc, care prezenta ceva. Nu ne aducem aminte ce...

Despre The Witcher 3, cu Jakub Szamalek [CDPROJEKT]

După ce ne-am delectat ochii cu un superb gameplay demo din The Witcher 3 – în care Geralt își punea sabia la treabă și scăpa un cătun izolat de năpasta monștrilor, pregătindu-se pentru o luptă teribilă și o alegere morală înțepătoare –, am avut ocazia specială de a discuta cu Jakub Szamalek, story writer-ul jocului. Iată ce a avut de spus Jakub despre ultima parte a trilogiei.

LEVEL: Salut Jakub! Ne bucurăm că putem sta de vorbă cu tine despre The Witcher 3, în ciuda agitației din jur. Acum că am participat la demonstrația de gameplay, am dori să începem cu elementul evident: trecerea de la un joc axat pe poveste, puternic scriptat, către o lume enormă, deschisă. Păstrează The Witcher 3 o poveste principală substanțială la bază – altfel spus, un fir narativ gros – sau vom avea parte de o aventură sandbox, „sculptată" în întregime de sabia lui Geralt?

JAKUB: Ei bine, deși acțiunea din The Witcher 3 se desfășoară într-o lume deschisă uriașă, noi am rămas loiali metodei noastre de a spune o poveste. Suntem cunoscuți pentru stilul nostru matur, realist, cu foarte multe întorsături neașteptate și ramificații, astfel încât jucătorul își poate „țese" propria experiență unică, prin afectarea directă a lumii și a lui Geralt. Avem de gând să păstrăm mecanica alegerilor urmate de consecințe și vom demonstra acest lucru pe parcursul jocului. Pe scurt, chiar dacă The Witcher 3 se bucură de un cadru open world, felul în care spunem povestea va fi similar cu cel din primele titluri ale seriei.

LEVEL: A rămas The Witcher 3 adânc înrădăcinat în lore-ul cărților lui Andrzej Sapkowski?

JAKUB: Da, cred că acum mai mult ca niciodată. Dacă în The Witcher 2 ne-am concentrat pe intrigile politice, în acest capitol al jocului dorim să ne întoarcem la originile lui Geralt, adică cele de vânător de monștri. Jucătorii și-au dorit noi oportunități de a se confunda cu acest rol, pentru a înfrunta o varietate de creaturi periculoase. Geralt are acum o agendă personală, iar noi vrem să spunem o poveste semnificativ mai individualistă decât cea din primele două jocuri, deși aspectul politic al lumii rămâne prezent pentru acei jucători interesați de intrigă, cu toate că nu mai ești obligat să o urmezi. În fond, narațiunea din The Witcher 3 are nenumărate straturi și substraturi, astfel încât depinde de tine, de jucător, să alegi pe ce cale vrei să mergi.



Am un loc pregătit pentru tine, deasupra șemineului.



Der Hexer 3, ja, ja! Gut, gut! Raus, raus!

LEVEL: A fost dificil pentru tine, ca scriitor, să construiești un joc cu o lume deschisă flexibilă, susținută în același timp de o poveste solidă?

JAKUB: Sigur că da. Pentru noi a fost o fază nouă, așa că am petrecut foarte mult timp alături de întreaga echipă, încercând să descoperim metode potrivite pentru a realiza ceea ce ne-am propus, dar cred că am găsit o soluție frumoasă. Povestea din Witcher 3 nu mai este liniară – ea nu te mai obligă să fii într-un anumit loc, într-o anumită perioadă de timp, pentru a debloca anumite evenimente –, așa că pare mai degrabă o poveste pe care trebuie să o pui singur cap la cap, ca într-un joc de puzzle. Fiecare regiune îți pune la dispoziție queste, dialoguri și informații din povestea principală, chiar dacă ordinea parcurgerii acestora depinde în totalitate de jucător. Nu contează unde mergi, nu contează ce faci, fiindcă poți oricând să te întorci la questa de bază.



LEVEL: Dacă Witcher 2 a pus foarte mult accent pe intriga politică, va căpăta vânătoarea de monștri din Witcher 3 un rol fundamental, pe lângă goana după Wild Hunt?

JAKUB: Da și nu. Noi țintim spre un joc diversificat. Ne gândim că doar durata poveștii principale se întinde pe un interval de aproximativ 50 de ore, la care se adaugă toate misiunile secundare. Așadar, vorbim despre un joc complex, variat. Desigur, uciderea monștrilor are un rol important, deși unele activități secundare nu vor necesita scoaterea sabiei din teacă. E o experiență completă, interesantă.

LEVEL: Primele două jocuri utilizau un sistem de combat axat pe diferite tehnici de luptă. Totuși, The Witcher 3 pare să elimine respectivele stiluri. Cum afectează această decizie jocul?

JAKUB: Da, este adevărat că The Witcher 3 folosește doar un singur stil de combat, dar scopul lui



este fluidizarea controlului. Jucătorul nu mai este nevoit să treacă dintr-un stil [n.r. „fighting style"] în altul atunci când luptă. În Witcher 2 apăsai un buton și Geralt executa câteva mișcări imprecise, așa că nu știai niciodată când se opresc animațiile sau când este finalizat un Semn. În noul sistem, apăsarea unui buton înseamnă o lovitură. Dacă vrei să lovești mai repede, apeși mai repede. Dacă vrei o lovitură puternică, atunci apeși butonul pentru mai mult timp. În Witcher 2 aveam aproximativ 24 de animații pentru atacurile lui Geralt, pe când în Witcher 3 folosim peste 90. Stilul ales depinde numai de preferințele jucătorului. Din nou, poți lupta folosind săbiile, Alchimia sau Semnele.

LEVEL: The Witcher și The Witcher 2 au fost două jocuri mature, în care dragostea și sexul jucau un rol important. Să ne așteptăm la o atitudine similară în ultima parte a trilogiei? A căpătat sexul o valoare mult mai importantă pentru story?

JAKUB: Sigur. Noi insistăm asupra poveștii, iar lumea lui Andrzej este sumbră, matură și violentă. Totuși, sexul continuă să apară în joc, căci oamenii fac sex – sexul este o chestie umană, iar noi vrem să conturăm personaje umane. Sigur, nu vrem să pară nimic forțat, așa că nu vom introduce scene de nuditate gratuite, doar de dragul nudității. Aventurile amoroase și erotismul sunt o parte a narațiunii, o mecanică propice unui storytelling evoluat.

LEVEL: Ne simțim oarecum obligați să îți adresăm următoarea întrebare: este lumea deschisă din The Witcher 3 o încercare – o ambiție – menită să pună la respect moștenirea Skyrim? V-ați inspirat [echipa CD Projekt] din jocul mai devreme amintit?

JAKUB: Am vrut mereu să creăm un joc cu o lume uriașă, pe care jucătorul să o exploreze după bunul-plac, însă nu am vrut să grăbim procesul. Witcher 2 ne-a oferit atât experiența necesară, cât și suportul fanilor, așa că am pornit pe acest drum cu gândul de a face cel mai bun joc imaginabil.

LEVEL: Okay, ne bucurăm că am avut ocazia să discutăm despre acest joc minunat. Redacția noastră vă urează succes în continuare și o experiență superbă la gamescom 2013!

JAKUB: La fel și vouă. Salutări cititorilor LEVEL!



Cosplay, cosplay, dar coasa e din carton!



Până și Asasinii au nevoie de Cola.

Watch_Dogs [UBISOFT]



Evident, reprezentanții Ubisoft nu puteau lipsi din lista preferințelor noastre. Dar fără Assassin's Creed IV: Black Flag, despre care știm deja atâtea încât am putea încerca să-i facem de pe acum un review. Așa că am ales să stăm mai mult în preajma lui Watch_Dogs. La care, fie vorba între noi, era să nu prea ajungem, dacă ar fi fost după neamțul de piatră de la intrarea în „cabină". Noroc cu primul american (canadian?) pe care l-am tras de mânecă. Pe lista lui figuram, pe a neamțului nu prea. Și uite așa, după ce ne-am tras în poze cu Jessica Nigri, doar una dintre cele mai „bune" cosplayerițe de la standul „Boobiesoft", iar apoi am alergat-o pe a doua, al cărei nume l-am pierdut în negura timpului, am ajuns și în fața televizorului cu pricina. Jocul rula pe un PC cu tastatură și mouse, cărora li s-a alăturat apoi un controller de PS4. Iar ca să ne întărească și mai mult convingerea că demo-ul nu rula pe PS4, nici calitatea vizuală nu era prea departe de cea a lui Grand Theft Auto IV, darămite cea așteptată. Ce-i drept, texturile erau mai detaliate, dar absența oricărei urme de Anti-aliasing a lăsat efectul de scăriță să se joace în voie pe obiecte, fiind atât de pronunțat adesea, încât cu greu ni l-am scos din cap. În fine, demo-ul pe care l-am jucat în zecile de minute ce-au urmat ne-a demonstrat că Watch_Dogs împarte foarte multe elemente de gameplay cu seriile Assassin's Creed și GTA (de la III încoace). Animațiile ce stau la baza mișcărilor personajelor din Watch_Dogs par rupte din seria Assassin's Creed, iar modul în care eroul principal își însușește, iar apoi manevrează orice vehicul din joc seamănă izbitor de mult cu cel din GTA IV – foarte frumos și util, mai ales că terenul de joacă este imens. Diferența dintre Watch_Dogs, Assassin's Creed (IV) și Grand Theft Auto (V) este că primul presupune un altfel de concept de joc – în Watch_Dogs, te îndeletnicești mai mult cu spargerea sistemelor informatice de orice natură și mai puțin cu spartul capetelor la colț de stradă. Informația este principala ta armă într-o lume în care până și mustele par să zboare doar cu ajutorul unui software. Chiar și din mașină, te poți juca cu culorile unui semafor pentru a provoca ambuteiaje în calea urmăritorilor sau poți fura informații confidențiale din smartphone-ul unei persoane, ca să le utilizezi ulterior împotriva acesteia și la îndeplinirea unor obiective.

Demonstrația noastră a început cu Aiden Pierce, hacker cu acte în regulă, într-o suburbie a orașului Chicago. Misiunea lui: să „spargă" baza de date a Sistemului Operațional Central și să introducă un virus backdoor care să-i permită apoi accesul neîngrădit la telefoanele și computerele din zona respectivă. Pentru a face asta, trebuie să sară gardul complexului ce adăpostește baza de date, păzit cu strășnicie de haimanale bine înarmate, și să subtilizeze o cheie de la una dintre ele, care îi va garanta apoi accesul la server.

A se observa că, dacă echivalentul unui obstacol din lumea reală poate fi surmontat, Aiden poate face același lucru în Watch_Dogs, fie că vorbim despre un zid sau o mașină parcată. V-au uimit acrobațiile eroilor din jocurile Assassin's Creed? Stați să-l vedeți pe Aiden. În demo, am aflat că se poate infiltra fie pe furiș, sărind gardul



Jessica Nigri... Mmmm, Boobisoft și Assassin's Creed Black Flag.


Rivala nemțoaică a Jessicăi. Mai bună sau mai pirat?


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST
REGULILE TALE. STILUL TĂU.
Vânează inamici din întreaga lume
Participă la 14 misiuni unice în modul co-op
Joacă în modul legendar Spies vs Mercs
DISPONIBIL DIN
23.08.2013
WWW.SPLINTERCELL.COM
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
Wii U
UBISOFT
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Splinter Cell, Blacklist, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. ©2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

obiectivului, iar apoi controlând în etape camerele de luat vederi întâlnite pe traseu, astfel încât acestea să nu îi dezvăluie poziția, fie cu surle și trâmbițe, trăgând în tot ceea înseamnă țintă pe două picioare, până când se prăbușesc toate, iar apoi să spargă baza de date în liniște. În cea de-a doua situație, munca lui Aiden este ușurată și de faptul că poate intra într-un soi de „bullet-time", încetinind trecerea timpului pentru a obține lovituri precise. Max Payne FTW!, nouă însă ni s-a părut că trișează; nu se prea pupă cu latura ce se vrea a fi predominant stealth a jocului. Pe scurt, aproape orice dispozitiv poate fi activat și controlat cu ajutorul smartphone-ului – porți, lifturi, generatoare, camere de luat vederi din oraș și multe altele.

Surpriza a venit pe finalul demonstrației, când pe ecranul televizorului a apărut un mesaj care ne informa că însuși Aiden este „hăcuit" și că trebuie să scanăm toate persoanele aflate pe o anumită rază din jurul lui, pentru a descoperi atacatorul. Surpriză, atacatorul era chiar un alt jucător, care a intrat în jocul nostru doar ca să ne joace câteva feste. Într-un astfel de scenariu multiplayer, dacă se întâmplă să fii „hăcuit" cu succes, jocul îți dă ocazia să te răzbuni pe ștrengarul care tocmai a plecat cu o bună parte dintre bunătățurile tale, permițându-ți să te infiltrezi apoi și tu în jocul lui, ca să-i răspunzi cu aceeași monedă.

Pe plan vizual, auditiv, dar și prin prisma gameplay-ului, jocul pare că va confirma. Acțiunea este fluidă, iar orașul este cu adevărat viu – fiecare NPC pe care îl întâlnești pare să aibă propria lui personalitate și reacționează la stimulii exercitați de Aiden. Scoate pistolul de sub geacă, de exemplu, și îi vei vedea pe cei din jur cum se panichează și chiar sună la poliție. Sau poate pur și simplu te atacă. Nu ne mai rămâne decât să sperăm că cei de la Ubi ne vor delecta și cu nivelul de interactivitate fără precedent pe care l-au promis, inclusiv o componentă multiplayer unică. Sperăm să alterăm Sistemul cât mai curând cu putință.

The Crew [UBISOFT]

Dacă în preview-ul jocului ne plângeam ostentativ de lipsa unor informații clare ori a unei mostre complexe de joc, iată că la gamescom 2013 am avut în sfârșit ocazia de a butona viitorul racing MMO aflat în grija studiourilor Ubisoft, alături de alți jurnaliști. Mărturisim că nu ne așteptam să fim impresionați la cote alarmante, dar The Crew are tot ce îi trebuie pentru a intra în anul viitor cu motoarele turate la maximum. Totuși, înainte de a pune mâna pe joc, Julian Gerighty – creative director la Ubi – ne-a oferit, prin intermediul colegilor săi, o demonstrație spectaculoasă a dimensiunii titanice de care se bucură lumea jocului. Am urmărit o cursă off-road incredibilă și am asistat la formarea unui crew ad-hoc, alcătuit din patru jucători – totul folosind interfața intuitivă, similară din multe puncte de vedere cu Google Earth. Surprinzător, în The Crew nu există ecrane de încărcare, ceea ce facilitează o explorare continuă, în timp real, a hărții. Întreaga imagine trece printr-un zoom-out masiv, de unde se poate alege orice punct de pe hartă pentru a călători instantaneu – un fel de fast travel, dar în stilul unic The Crew. Urmează un zoom-in, apoi plimbarea poate fi reluată fără alte complicații. Engine-ul inovator permite o „libertate de expresie auto" nemaiîntâlnită, acompaniată de o simulare atentă a detaliilor fiecărui bolid – de la crestele cauciucurilor, la bordul animat. Mediul înconjurător este destructibil, iar cursele urmează un traseu deschis, din checkpoint în checkpoint. Personalizarea mașinilor se face așa cum speram, căci fiecare piesă din componența vehiculului utilizat este substituibilă, deși există posibilitatea instalării unor kituri „de clasă", ce schimbă completamente rolul mașinii. Un Camaro setat pentru asfalt se transformă ușor într-un Raid buggy cu performanțe incredibile în afara carosabilului. Avem harta Statelor Unite – reprodusă în totalitate, cu fidelitate –, modele și clase auto faimoase, o grafică superbă, un engine fizic de invidiat, o poveste (despre care, ce-i drept, nu știm încă prea multe) și un univers online interactiv, dinamic. Nu cred că puteam cere mai mult de la The Crew. În plus, jocul nu tratează PC-ul cu dispreț, conștientizând valoarea acestei platforme. Ubi, vrem vrum-vrum!

Măreața Goană după Pradă [UBISOFT]

Ubisoft nu este în permanență o fabrică întunecată de jocuri violente, cu asasini supărați sau hackeri antisociali în rolurile principale. Uneori, până și francezii simt nevoia unui joc hazliu, plin de umor și aluzii fine, cu un gameplay simplu, dar satisfăcător. The Mighty Quest For Epic Loot (TMQFEL, pe scurt) este o combinație simpatică între un tower defense și un hack'n'slash online, asezonat cu foarte mult haz, elemente RPG și culoare. Jocul, prezentat în primă instanță la E3 2013, a trecut recent în faza open beta, grație caracterului Free-to-Play și a orientării spre un public cât mai diversificat. Deși am avut nevoie de o programare pentru un hands-on – o formalitate absolut inutilă ținând cont de specificul jocului –, TMQFEL a impresionat presa de specialitate prin simplitate și o bună executare. Pe noi ne-a sensibilizat datorită ușurinței cu care poate fi jucat – The Mighty Quest este un titlu „pick-up-and-play", cum ar spune cei dornici de importuri lingvistice. Personajele sunt schițate cu sare și piper, iar replicile sunt alcătuite din poante crude. De fapt, nici gameplay-ul nu poate fi luat în serios, cu toate implicațiile sale tactice. Jucătorii locuiesc în castele plutitoare, jefuindu-și vecinii pentru a putea acumula... averi. Așadar, poți fie să ataci, fie să te aperi. Atacul este un hack'n'slash cu iz de Torchlight, pe când defensiva presupune organizarea eficientă a unei temnițe, pline ochi cu capcane și lighioane. Nu vrem să intrăm în detalii tehnice obositoare – o puteți face chiar voi, la adresa www.themightyquest.com. Totuși, subliniem cu un zâmbet în colțul gurii valorile strategice și tactice pe care un joc atât de simplu le poate ridica odată ce factorul uman intră în discuție. Fiecare castel plutitor este unic, așa că adaptarea rapidă și pregătirea în avans sunt două cerințe obligatorii. Distractiv și gratuit, TMQFEL este perfect jucabil fără alte costuri suplimentare, singu-



Hack și slash, și hack și slash și iarăși hack și slash!





DayZ: work in progress.

rul efect al unei investiții în bani reali fiind accelerarea ritmului de dezvoltare. Încercați-l și voi! S-ar putea să vă placă mai mult decât ați crede, chit că vorbim despre un joc caricatural, copilăros, nu un Valhalla Rising al RPG-urilor brutale.

DayZ, Zilele Zombapocalipsului [BOHEMIA INTERACTIVE]

Chiar dacă zombie sunt un subiect răsuflat până în pânzele albe, jocurile hardcore-survival au un potențial, credem noi, prea puțin exploatat de către producători. Cu toate acestea, înainte de a admira realismul covârșitor din Arma III, a trebuit să facem față unei hoarde de nemorți. În „avantajul" nostru au venit neplăcerile provocate de build-ul pre-alpha DayZ, un titlu dezvoltat de Bohemia Interactive, derivat din modul Arma omonim. Poate că sunt necesare câteva explicații suplimentare: în primul rând, conceptul din spatele jocului este unul foarte bun, deoarece poziționează jucătorul în mijlocul unei zone reproduse cu exactitate după modelul unui orășel sovietic cât se poate de palpabil – cel puțin asta am văzut pe harta prezentată la gamescom. Multe dintre clădiri sunt explorabile, mobilate și populate cu obiecte folositoare unui supraviețuitor confruntat cu o masă de Infectați. Bandaje, haine, medicamente, cărți (se găsește mereu timp pentru citit, chiar și în vremuri post-apocaliptice), toate pot fi manipulate prin intermediul interfeței. Din nefericire, aceeași interfață rudimentară și plină de buguri a făcut aproape imposibilă o demonstrație fluidă de gameplay, dar ținem să menționăm din nou starea pre-alpha în care se află momentan jocul. Pe deasupra, DayZ este un survival online, unde moartea permanentă pândește la tot pasul. Muniția este o raritate, un lux, așa că armele melee rămân singura defensivă împotriva agresorilor. Spun „agresori" fiindcă restul jucătorilor au de ales între o alianță de moment sau o luptă încrâncenată pentru supraviețuire, ghidată după modelul fundamental al legii junglei. În al doilea rând, jocul arată foarte bine, astfel încât nu merită pierdut într-un ocean de buguri, erori și probleme de design. Credem cu tărie în talentul celor de la Bohemia, dar DayZ trebuie să mai treacă prin nenumărate retușări până când poate scoate capul la lumina zilei cu încredere. Deocamdată, jocul este un simulator online de adunat obiecte, întrerupt din când în când de întâlnirea cu zombie agresivi. Grafica superbă, animațiile excelente și ideile bune nu sunt întotdeauna suficiente.

Survarium [VOSTOK GAMES]

Acronimul S.T.A.L.K.E.R. vă spune ceva? Pentru mulți, o întreagă poveste fascinantă se desfășoară sub ochii minții la auzul acestui titlu. S.T.A.L.K.E.R. a însemnat, și încă mai înseamnă, foarte mult pentru industria jocurilor video, însă moartea prematură a acestei francize a venit asemenea unei molime peste genul survival horror. Ei bine, Survarium este o continuare spirituală a seriei, realizată de producătorii implicați în dezvoltarea amânatului S.T.A.L.K.E.R. 2, grupați acum sub acoperișul proaspătului studio Vostok Games. Partea cea mai interesantă este direcția spre care Survarium se îndreaptă: cea a unui FPS online, cu elemente de survival și RPG. Știm, gândul că singura moștenire lăsată în urmă de GSC Game World este un pac-pac! multiplayer puțintel mai răsărit poate părea o blasfemie, deși nu poți face prea multe atunci când proiectul tău de joc este în întregime crowd funded și trebuie să îți dezvolți propriul motor grafic cu puținele resurse disponibile. Chiar și așa, Survarium iese din tipar mulțumită feliilor consistente de originalitate. Ghidați de Oleg Yavorsky, PR & marketing director la Vostok Games, am explorat o hartă a jocului, vânați de rusnacii înscriși în closed beta. Cu excepția unui headshot accidental (pe care l-am făcut să pară intenționat), nu ne-am putut concentra prea mult pe scor, căci grafica incredibilă și atenția acordată detaliilor ne-au furat repejor atenția. Momentan, Survarium pune față în față două facțiuni rivale, fiecare cu echipament și armament specializat. Nu putem exprima în cuvinte magnitudinea frumuseții uniformelor sau a armelor, un rezultat direct al migalei sovietice. Totul pare real, uzat de timp și supus folosului continuu. Arhitectura decrepită este modelată după locații adevărate, impresionante prin caracterul sinistru, de sălbăticie industrial-urbană post-apocaliptică – în cazul nostru, o centrală nucleară abandonată. Dar am vrea să revenim la gameplay, adică punctul de maximă importanță. Am remarcat tendința producătorilor de a păstra cât mai pure elementele RPG, folosind un sistem de evoluție împărțit pe specializări clare. În absența unei campanii single, „clasele" se vor face simțite cu precădere în misiunile PVE online. Din nefericire, acest mod lipsește din varianta alpha, urmând a fi introdus în viitorul apropiat. Legătura cu S.T.A.L.K.E.R. se face simțită și prin prezența Anomaliilor, foarte periculoase atunci când nu sunt tratate cu grijă. Totuși, exploatarea acestora poate avea rezultate benefice surprinzătoare. Deocamdată, Survarium merită urmărit/încercat din pură curiozitate, chiar dacă 90% din comunitatea actuală vorbește doar rusă. Nu uitați că este f2p, iar formularul de înscriere se găsește aici:http://survarium.com/en.



O locație modelată după o zonă reală.

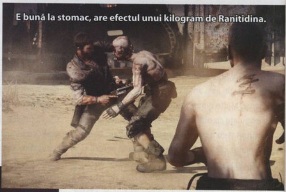


Un grup îndrăgostit de legenda Mad Max.

O lume nebună, nebună de tot [WARNER BROS.]

Mad Max nu este doar următorul titlu dezvoltat de Avalanche Studios și publicat de Warner, ci un joc de acțiune pentru care luptele vehiculare, acțiunea brutală mano-a-mano și schimburile de focuri sunt delicii încântătoare, ce trebuie neapărat savurate în compania unui accent australian genuin. Mad Max este poezie post-apocaliptică (observați câte jocuri folosesc acest setting?) cu miasmă deșertificată de Carmageddon. Bucurându-se de prezența unui protagonist a cărui concentrație de sânge în testosteron nu sparge pragul psihologic de 0.1%, jocul promite scene intense și, credeți-ne, are de gând să își respecte cuvântul dat. Demo-ul prezentat la conferința de presă a aruncat puțină lumină peste story, ca mai apoi să ne lase pe toți cu gurile căscate în fața unor scene ultra-violente. În centrul universului Mad Max se află o mașină: Magnum Opus. Opera fundamentală. Mașina, cu un „M" majuscul. Lăsat fără roți, Max trebuie să își reconstruiască legendara bestie V8, colecționând componente și resturi. La fel ca în The Crew, și Magnum Opus poate fi personalizată după bunul-plac, doar că aici este vorba despre un singur vehicul. Așa cum era de așteptat, completarea misiunilor asigură cele mai bune recompense. Însoțit de mecanicul său, Max trebuie să fure o altă mașină specială. Or, de aici încolo, totul se duce spre antipozi! Luptele melee brutale întâlnesc execuțiile sângeroase, livrate la capătul faimoasei puști cu țevi tăiate, și urmăririle auto prin pustiul brăzdat de vestigii ale civilizației, dând naștere unui joc grozav – un joc open world cu potențial de candidat la titlul GOTY. Mediul destructibil, personajele pestrițe și violența exagerată duc mai departe spiritul acțiunii filmelor, mai ales acum, după ce producătorii au renunțat la voice acting-ul cu accent american și au mers pe intonația coloniștilor aruncători de bumeranguri. Pe deasupra, grafica bună amplifică experiența la nivelul unei trăiri ludice demențiale. Mad Max, mate, te așteptăm cu nerăbdare! Și pentru că am deschis subiectul nebuniei, LEGO Marvel dă năvală peste mințile copiilor, dar nu cu un exces de violență, ci cu supereroi, haz și umor. Păcat doar că o defecțiune neprevăzută a consolei PS4 a întrerupt prezentarea în cel mai interesant punct. Cică s-ar fi încins prea tare și i-au luat foc măruntaiele. Anyways…

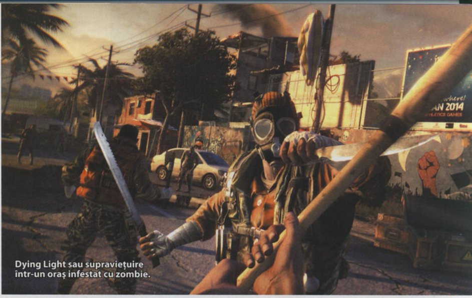

Mad Max, zis și Max „Șoferul de taxi din Capitală"


E bună la stomac, are efectul unui kilogram de Ranitidina.



Batman: Arkham Origins [WARNER BROS.]

Noul joc din serie se joacă, în mare, la fel ca și primele două titluri din seria Arkham, însă ne face cunoștință cu un Batman deosebit de brutal. Acțiunea este mai intensă, luptele mai dese, iar inamicii mai puși pe rele ca niciodată. Arsenalul lui lui Batman cuprinde arme și unelte noi, cum ar fi o pereche de mănuși electrificate, ceea ce înseamnă că un pumn încasat din partea lui te și scutură bine, nu doar îți rupe maxilarul. Aceleași mănuși îl ajută pe Batman să activeze panourile electrice lipsite de curent ale lifturilor, de exemplu. Dacă activarea lor este rapidă, rezerva rămasă îl va putea ajuta mai des până la următoarea încărcare. În demonstrația la care am luat parte, Batman l-a confruntat pe Firefly (un dement zburător, îndrăgostit de foc și uneltele care îl scuipă cu sete), care tocmai prăbușise avionul prezidențial american într-o clădire. Probabil că așa se distra. În toiul luptei ce a urmat, Batman a reușit să se agațe de Firefly, însă cel din urmă și-a luat imediat zborul, cu tot cu eroul nostru, atârnat de un cablu. A urmat o luptă intensă în aer, foarte cinematică și deosebit de expresivă, cu un Batman târât aproape fără nicio șansă pe sub crengile copacilor, luptă care a scos în evidență nu numai determinarea lui Batman de a-l distruge pe Firefly cu orice preț, dar și agresivitatea incredibilă a celui din urmă. Nu o să vă spunem cum s-a încheiat, dar, dacă luptele cu ceilalți boși vor fi cel puțin la fel de electrizante, noul Batman are succesul ca și asigurat. Jocul explorează o latură mai întunecată a Cavalerului Negru, pe care așteptăm să o experimentăm cu nerăbdare. În rest, gadget-urile de bază sunt cam aceleași și ne declarăm satisfăcuți de felul în care arată și se mișcă Deathstroke, pe care îl veți primi ca personaj jucabil în cazul în care faceți precomandă. Totuși, o să vă puteți lipsi fără probleme de el în această postură, pentru că îl veți putea controla doar în misiuni de tip skirmish. Apoi, se mișcă cam ca Batman, iar singura diferență față de cel din urmă este că-și împarte loviturile mai mult cu parul. Altfel, nouă ne-a plăcut demo-ul și sperăm să rămânem cu aceeași părere bună și după ce vom termina jocul.


Dying Light sau supraviețuire într-un oraș infestat cu zombie.

Dying Light [WARNER BROS.]

Cei de la Techland au avut la gamescom o misiune dificilă, am spune noi, având în vedere că noul lor joc, Dying Light, a concurat cu mult mai mediatizatul Dead Rising 3. Acțiunea din fiecare dintre ele se desfășoară într-un mediu de joc imens, ambele vor fi disponibile pentru Xbox One și au ca principal obiect de activitate supraviețuirea într-un oraș infestat cu mortăciuni ambulante. Dead Rising 3 rămâne, deocamdată, un produs exclusiv Xbox One, de jucat la persoana a treia, pe când Dying Ligh va fi disponibil și pe PC și se joacă la persoana întîi. Mai important însă, sunt complet diferite ca gameplay și scop. Gameplay-ul din Dead Rising 3 este cât se poate de colorat, scopul principal al jucătorului fiind să se distreze masacrând hoarde de cadavre ambulante în cele mai caraghioase, grotești și spectaculoase moduri cu putință (vă veți convinge mai bine urmărind filmul de pe DVD). În Dying Light, pe de altă parte, scopul jucătorului este să supraviețuiască cu un minimum de resurse, mai ales pe timp de noapte, împotriva cetelor de nemorți ce bântuie prin tot orașul. Iar ca și cum lupta împotriva lor nu ar fi suficient de epuizantă, mai sunt și alte grupuri de oameni care abia așteaptă să pună mâna pe agoniseala ta de-o viață. În demo-ul jucat la gamescom a trebuit să activăm o serie de capcane cu senzori, iar apoi să ne întoarcem la bază, nevătămați. Senzorii (mai exact capcanele) sunt presărați prin oraș. Nemorții, cam peste tot. Partea interesantă este că te poți folosi de absolut orice obstacol din mediul înconjurător, sărind peste garduri, cățărându-te pe clădiri, iar apoi continuând goana pe acoperișuri, pentru a scăpa de urmăritori. Urmăritori care, dacă se întâmplă să nu fie oameni, sunt mai lenți și ușor de păcălit, dacă nu cumva te-au înghesuit. La fel de important, orașul este imens, complet deschis explorării, iar ecranele de încărcare sunt ca și inexistente. Acțiunea este intensă, morții-vii nu sunt chiar atât de proști pe cât ai crede, iar armele albe pot avea efecte dintre cele mai spectaculoase, în funcție de modul de utilizare (cu elan sau fără). Recomandăm utilizarea mașinilor-capcană și a topoarelor. În 2014.


Un Batman mai violent ca niciodată.





Despre Wildstar, cu Chad Moore [NCSOFT]

WildStar răsare din rândul miriadei de MMO-uri – multe dintre ele proaspăt prezentate publicului larg în exclusivitate la gamescom – datorită unei direcții artistice simpatice și a unor inovații resimțite în gameplay. Am avut ocazia să îl încercăm, ne-a plăcut mult, așa că nu am putut rata oportunitatea de a discuta cu Chad Moore, writer-ul din spatele noii producții Carbine Studios. Gălăgia din jurul nostru a făcut comunicarea dificilă, dar Chad a continuat să zâmbească, oferindu-ne detalii prețioase.

LEVEL: Salut, Chad! WildStar este unul dintre cele mai interesante titluri MMORPG prezente la gamescom în acest an. Ne poți spune mai multe despre joc și poveste?

Chad: Salutări și vouă! Acțiunea din WildStar se desfășoară pe Nexus, o planetă veche, locuită în trecut de Eldani, o rasă foarte avansată de extratereștri, care a dispărut brusc în urmă cu o mie de ani. Deși toată lumea avea o idee despre Eldani și Nexus, nimeni nu știa precis unde se află această lume. Până într-o zi, când una dintre facțiunile jocului, The Exiles, îi descoperă locația și începe colonizarea. Însă acum toți își doresc o părticică din tehnologia și magia Eldanilor. În esență, conflictul central are loc între Dominion și The Exiles, cele două facțiuni principale din jocul nostru. Fiecare facțiune are propria agendă. Exilații, alungați de pe planeta lor de origine, consideră Nexus drept noua lor casă, pe când forțele Dominion pretind o conexiune istorică mai veche cu Eldanii. Scopul jocului este rezolvarea acestei dispute și descoperirea adevăratei probleme.

LEVEL: Până acum povestea se încadrează în tiparele clasice MMORPG-urilor. Totuși, am observat un element interesant în mecanica jocului, și anume construcțiile ridicate de jucători. Cât de important este acest element pentru gameplay?

Chad: Cred că te referi la Calea Coloniștilor [n.r. „Settler's Path"]. În WildStar există mai multe Căi: Soldații luptă, Oamenii de Știință cercetează istoria planetei, Exploratorii descoperă noi zone și comori, iar Coloniștii construiesc clădiri temporare pentru facțiunea lor, îmblânzind astfel tărâmul ostil. Misiunile unui Colonist includ ridicarea de spitale, căsuțe poștale, stații taxi etc. Dacă jucătorii le întrețin și le utilizează, ele rămân active în lumea jocului mai mult timp.

LEVEL: În legătură cu direcția artistică, ce v-a determinat să alegeți acest stil grafic? Pare o combinație între World of Warcraft și Ratchet & Clank.

Chad: Cred că personalitatea jocului este una plină de umor. Noi prețuim această trăsătură și nu ne temem de experimentarea unor noi formule, însă publicul apreciază acest tip de stil artistic voios, fiindcă este foarte accesibil – indiferent că vorbim despre joc sau despre trailere. Asta nu înseamnă că personajelor noastre le lipsește o latură mai serioasă. Nu uitați că avem parte și de atacuri spectaculoase, însoțite de sunete puternice. Ne-am dorit mereu să distrăm jucătorul, prin orice mijloace imaginabile.

LEVEL: Vom avea parte și de PVP?

Chad: Sigur că da. Pe lângă world PVP vom include și arene, battleground-uri – chestiile obișnuite. Pe deasupra, am introdus un element unic pentru WildStar, intitulat War Plots. Practic, odată ce ai atins nivelul maxim, poți adera la un grup format din 40 de jucători pentru a construi o fortăreață dotată cu turele defensive sau chiar boși, capturați în urma unor raiduri. Când fortărețele sunt gata, două echipe masive pornesc un război, scopul fiind distrugerea totală sau acapararea tuturor resurselor.

LEVEL: În ce fază a procesului de dezvoltare se află WildStar acum?

Chad: Momentan suntem în closed beta, dar tocmai am anunțat o dată de lansare, plasată în primăvara anului 2014. Primim foarte mult feedback de la cei înscriși în beta, așa că nu vrem să grăbim nimic.

LEVEL: Cum veți monetiza jocul? Este necesar un abonament sau urmați formula stabilită de Guild Wars 1 și 2?

Chad: Deși WildStar urmează modelul abonamentului lunar, vom introduce un obiect special in-game, cumpărabil folosind moneda virtuală. Jucătorii vor primi în schimbul acestor obiecte timp sau bani, dacă decid să le vândă mai departe.

LEVEL: OK, Chad. Îți mulțumim pentru răspunsuri și așteptăm cu nerăbdare noi vești despre WildStar. Mult succes în dezvoltarea jocului!

Chad: Și eu vă mulțumesc. Salutări cititorilor voștri!



nu
, însă
fi-
n
ă că
ioa-
uloa-
ereu
abile.

n in-
nuite.
ru
atins
40
cu
a
chipe
rea

e se

ar
ori-
k de
mic.
esar

ona-
al in-

timp

şuri
Mult

oştri!



V-am mai spus cât de mult ne plac produsele Roccat?


Înghesuială la standul Xbox One

MISSING IN ACTION

Oricât de mult am fi pierdut vremea prin centrul expozițional, nu am fi avut timp să vedem tot ceea ce ne-am propus, nici pagini să detaliem toate demo-urile jucate. Așa că veți primi mai multe detalii despre Diablo III: Reaper of Souls (și altele) sub formă de preview, în ediția următoare. Nu același lucru îl putem spune despre Battlefield 4 și Call of Duty: Ghosts, din motive mai mult decât evidente (nu ne ard atât de tare degetele). Am fi vrut, poate, ceva mai mult Destiny. Dar despre el și multe altele, precum Titanfall, Beyond Two Souls și Battlefield 4, puteți afla foarte multe detalii din filmele de pe DVD. Cele mai importante conferințe de presă și cele mai arătoase trailere. Vizionare plăcută și spor la joacă!



Articole tari și tari articole

Hardware. Da, am văzut hardware cât pentru o mie de ani. Cu toate acestea, Roccat, Razer și Mad Catz au reușit să ne impresioneze plăcut cu noile lor game de produse destinate gaming-ului. Roccat este un renumit producător german de periferice, așa că succesul prezenței la gamescom 2013, în Koln, nu este tocmai o surpriză. Totuși, ultima lor tastatură mecanică, botezată Ryos, a trimis fiori electrizanți prin degetele pasionaților de jocuri. Noi ne-am bucurat de accesul nelimitat la standul Roccat, pentru a ne delecta cu switch-urile mecanice Cherry Black, savurând în același timp calitatea construcției și ergonomia fenomenală. Ce putem spune, avem și astfel de momente. Nici băieții de la Razer nu s-au lăsat mai prejos. Pe lângă modelele performante de mouse-uri – dintre care am vrea să amintim incredibilul Ouroboros, complet configurabil –, laptopul Razer Blade ne-a lăsat fără glas atunci când a rulat acceptabil Crysis 3 și Battlefield 3. Simultan. De asemenea, la standul Mad Catz am avut ocazia unui test cu noul mouse R.A.T.7 și tastatura profesională S.T.R.I.K.E.3. Ca de obicei, californienii au decis să impresioneze prin design și dotări – un obiectiv îndeplinit, dacă ținem cont de faptul că majoritatea sistemelor prezente la standurile marilor producători de jocuri erau echipate cu periferice Mad Catz. Oricum, sperăm ca în viitorul apropiat să puteți devora articole dedicate despre toate aceste produse în rubrica Hardware. Deși am deschide subiectul Xbox One vs. Playstation 4, aici nu este nici locul, nici momentul unei astfel de întreprinderi dificile. În schimb, ne-am distrat copios jucându-ne cu DICE+, un zar Bluetooth interactiv, a cărui funcție suplimentară este cea de controller move. Așadar, vom lăsa războiul consolelor pe altădată.

În concluzie, ne-am simțit bine în sânul gamescom-ului, alături de cei 340.000 de participanți, veniți din toate colțurile lumii. Binișor organizată, populată cu gameri, cosplayeri, jocuri și booth babes, ediția acestui an a doborât recordurile de participare, dovedind încă o dată succesul jocurilor video în cadrul societății și culturii moderne. Dar, mai presus de orice, ne încântă gândul că putem împărtăși experiența noastră cu voi, prin intermediul paginilor revistei. Sperăm să ne întâlnim acolo, aproape de malul Rinului, într-un 2014 mult mai „roditor". Pentru riverani, un sfat: mai multă curățenie înseamnă mai mult confort și voie bună pe parcursul evenimentului. Gut zu wissen! ▶ **Herr Kimo und Herr Aidan**

2013 gamescom award

1. The Witcher 3
2. Mad Max
3. The Crew
4. Dying Light
5. Wolfenstein


Vreți cartofi la burger?



NO COMMENT. Poate ne aude...

XBOX ONE



VS

PS4



DESPRE VIITORUL APROPIAT: EXCLUSIVIST

Următoarea generație

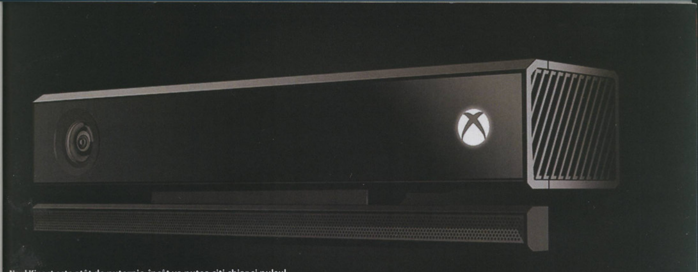
Preambul: luna asta iar am trișat și am ales ceva simplu. Sper să nu fie cu supărare, am fost în mutări și nu am avut timp de nimic. Stop. Și de la capăt.

În doar două luni – cum mai trece timpul –, Xbox One și PlayStation 4 vor face ochi în magazine. O veste care ar trebui să-i bucure până și pe ultrașii PC-ului, pentru că, în sfârșit, jocurile își vor lua avânt și vor folosi tot potențialul calculatoarelor de ultimă generație pe care, probabil, le au acasă. Specificațiile următoarei generații de console par deja depășite de componentele PC high-end actuale, dar să nu ne păcălim singuri, avem în față două mașini puternice, optimizate pentru a rula jocuri. În primul an, cel mai probabil, un PC în aceeași zonă de preț – 400 euro PS4, respectiv 500, Xbox One – va putea ține pasul, dar, imediat ce producătorii vor învăța și reuși să valorifice toate capacitățile noilor console, cerințele minime de sistem pentru jocurile multiplatformă se vor dubla, dacă nu și mai rău. Cel mai probabil, în următorii 3-4 ani va trebui să băgați bani grei (bagă bani! bagă bani!) dacă vreți să ieșiți la egalitate pe palierul grafic. În timp ce pentru un „cu toate detaliile la maximum" vor reveni vremurile bune când majoritatea dintre noi o să o aruncăm pe aia cu: „lasă că o să-mi iau eu sculă. Octocore, 4 plăci video, 16 giga de ram, 3 ecrane de 24, blu-ray writer și sursă (luminoasă, la câtă energie va consuma). Să vezi atunci."

Dar să ne revenim. Altă veste bună este faptul că arhitectura procesoarelor folosite în interiorul noilor console este de tip x86-64, în timp ce plăcile video sunt cât se poate de asemănătoare cu cele întâlnite în calculatoarele „normale". Ce să mai, Xbox One și PS4 sunt, de fapt, niște PC-uri fițoase cu sisteme de operare mai puțin versatile, dar optimizate pentru jocuri. Producătorii nu vor mai avea nicio scuză în fața unor portări de proastă calitate. Până și costurile vor fi mult mai mici. Vestea proastă este că aceste noi console nu aduc nimic special. Adică da, jocurile vor fi mai arătoase, mai mari, mai complexe, dar atât. Cel mult, vom avea posibilitatea să dăm câteva comenzi vocale (începeți de acum să vă antrenați accentul american) sau câteva manuale (toate XbOne-urile vin la pachet cu Kinect și veți putea gesticula pentru a da ordine, de exemplu), dar mai departe de aceste trucuri ieftine… La prima vedere, noua generație nu aduce inovații, ci doar mai multă putere. Xbox One nici măcar nu va putea fi vândut pe mai mult de jumătate din glob, fiindcă necesită o primă conectare la internet pentru a-l „activa". O activare-update care îți va



Unii ar spune ca generația următoare de console a pierdut deja lupta.



Noul Kinect este atât de puternic, încât va putea citi chiar şi pulsul.

verifica IP-ul şi-ţi va da cu denied dacă nu te afli în ţările agreate. Pe principiul „du-te, bă, d'aici, săracule! Sigur l-ai furat." Sunt convins că nouă, românilor, nu ne va lua mult pentru a găsi o soluţie, dar impertinenţa Microsoft în acest caz depăşeşte orice limite şi sper să-i usture. Bine că măcar le-a trecut cu „always online-ul" şi cu „cine nu are internet poate să-şi cumpere Xbox 360". Mulţumim, Sony!

Jocuri, jocuri, jocuri

Să lăsăm însă glumele nesărate şi telenovelele de o parte şi să ne concentrăm asupra a ceea ce e mai important. Jocurile. Ne place sau nu, Sony şi Microsoft au devenit principalii promotori ai industriei, iar titlurile lansate odată cu noile lor console vor da tonul pentru ce va urma. Chiar dacă sunt titluri exclusiv pentru console sau chiar una dintre platforme, asta nu înseamnă că nu sunt importante sau că cele cu adevărat deosebite nu vor influenţa titlurile viitorului apropiat. Multe, sunt convins, vor veni şi pe PC. În timp ce unele ne vor face până la urmă să cumpărăm una dintre cele două console. Sau pe amândouă, în caz că suntem mai norocoşi. Dacă am numărat bine, şi nu vor apărea amânări, pe Xbox One ne vom putea juca anul acesta nu mai puţin de 22 de titluri, în timp ce pe PS4 vor fi 32. Bine, Sony a trişat un pic aici, deoarece între aceste treizeci şi două de jocuri găsim şi câteva remasterizări ale unor titluri mici de pe PS3 şi PC. O veste bună, presupun, pentru cei care nu au avut PS3 până acum. Apropo, niciuna dintre console nu va putea rula jocurile platformei anterioare, nu sunt backward compatible, cum spune vorbitorul de engleză. Câştigător: Nintendo.

Să vedem dacă într-adevăr mărimea nu contează. Comparaţie la scară.



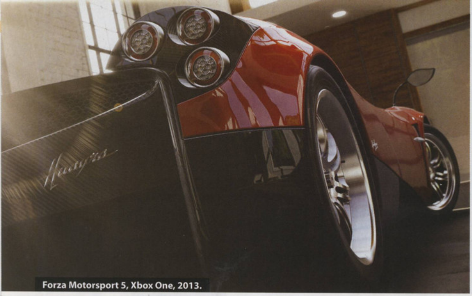
O să las de o parte titluri precum Assassin's Creed, Battlefield x, Call of Duty y, FIFA z şi aşa mai departe, pentru că nu mai au nevoie de nicio prezentare şi ar fi apărut chiar dacă Sony şi Microsoft nu ar fi sărit la înaintare cu noua generaţie. O să vă prezint însă pe scurt titlurile noi şi/sau exclusive, mai deosebite. Şi încep cu cele cu maşini, pentru că au ajuns să mi se pară din ce în ce mai plictisitoare. Da, sunt din ce în ce mai detaliate, da, au din ce în ce mai multe maşini şi trasee, pe partea de simulare stăm din ce în ce mai bine, şi? Unde e spectaculosul? Vreau accidente, vreau misiuni, vreau mizerie şi fum, roţi rupte şi trafic. AI de calitate şi frişcă pe deasupra. Îmi plac raliurile şi chiar şi să mă învârt în „cerc" cu maşini glossy, dar sunt pregătit pentru mai mult. Mai am însă de aşteptat, se pare, pentru că startul noii generaţii nu vine cu nimic de gen.



Driveclub, PS4, 2013.

Cum Gran Turismo 6 va fi lansat iniţial doar pe PS3 (asta dacă nu mai scoate Sony încă o carte din mânecă), compania niponă a trebuit să inventeze altceva. Şi anume **Driveclub**, un racing-arcade creat de cei de la Evolution Studios (MotorStorm). Arată, bineînţeles, demenţial, şi-mi place camera din interiorul maşinii, dar din filmuleţe pare plictisitor şi generic, steril, dacă vreţi, interfaţa fiind cât se poate de enervantă.

Tabăra cealaltă e mult mai bine pregătită, sau cel



Forza Motorsport 5, Xbox One, 2013.



Killzone: Shadow Fall, PS4, 2013.

puțin așa pare la prima vedere, cu un **Forza Motorsport 5**, care nu poate fi descris altfel decât ca pornografie cu mașini. Nu, vorbesc serios, dacă vă plac automobilele scumpe și lucitoare, cumpărați-vă jocul acesta, nicăieri nu am mai văzut prezentări mai frumoase și mai detaliate ca aici. Din păcate, mie îmi place să mă și joc, nu doar să belesc ochii, iar din ce am văzut până acum, FM5 este la fel de plictisitor și de generic ca și Driveclub. Promisiunile sunt frumoase, în sensul că, dacă te conectezi la internet, jocul va încerca să copieze și să emuleze stilul de joc al celorlalți gameri, făcând astfel AI-ul mai uman. Printre crăpături am putut vedea însă și pete. Precum faptul că vine cu prea puține mașini și trasee pentru a fi considerat un joc întreg. Atât au avut timp să facă, dar promit că se va actualiza constant și gratuit. Pe de altă parte, se pare că vor exista și pachete VIP (deci nu DLC-uri?) mai puțin gratuite, care vor deschide porțile către mașini și trasee mai „speciale"...

Tabăra Sony încearcă să ne convingă și cu **Killzone: Shadow Fall**, un FPS futurist care pune în evidență puterea de calcul a noii generații. Explozii, fum, reflexii, spații enorme, o multitudine de inamici, camarazi și civili care aleargă de colo-colo, pasaje interesante de zbor și încă, dar... la o privire mai atentă, în afară de mai mult și mai frumos, cel puțin din ce au prezentat până acum, jocul nu iese cu nimic în evidență. FPS generic, cu secvențe penibile (cine stă sau are forță să rupă capetele inamicilor în mijlocul bătăliilor?) și porțiuni scriptate. Battlefield 4 îmi pare și mai intens, și mai deschis, și mai spectaculos. Păcat că nu prea le pasă de poveste. Și atât, restul jocurilor din grila de lansare a PS4-ului ori apar și pe generația actuală de console, plus PC, ori sunt jocuri micuțe sau prea puțin interesante. Inițial am vrut să pun aici și **Knack**, pentru că îl are în spate pe Mark Cerny, cel care s-a ocupat și de



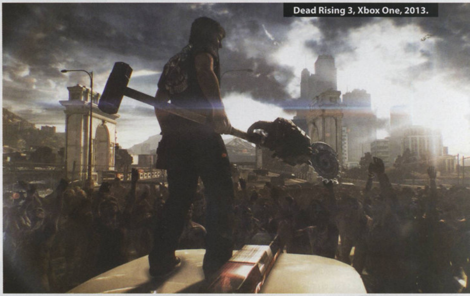
Knack, PS4, 2013.

Spyro, Crash Bandicoot, Jak and Daxter sau Ratchet and Clank. Adică unele dintre cele mai bune action-uri „colorate" din ultimii 10 ani. Dar... Aruncați un ochi peste filmulețele de gameplay răspândite pe internet. Acțiune, din nou generică, plictisitoare chiar. Grafică ce seamănă cu cea pe care o întâlneam în Sonic-urile 3D de pe Dreamcast acum 10 ani?! Nimic nou, nimic deosebit.

Xbox One, pe de altă parte, are o linie mai bună de lansare, cu **Crimson Dragon**, succesor spiritual pentru Panzer Dragoon, un rail-shooter mult iubit de cei care l-au încercat. Jocul pare interesant, ca mai toate create de japonezi, și vine și cu câteva elemente RPG, dar, am ajuns să mă bâlbâi, nici el nu aduce nimic nou. Este un exclusiv One doar pentru că trebuie, și nu pentru că nu ar putea fi rulat pe generația actuală de console, nu mai vorbesc de PC. De fapt, pe porțiuni chiar arată ca un joc de PS360. În plus, controlul cu gamepadul pentru un rail-shooter este cea mai proastă alegere posibilă, Wii U și un Remote sau un PS3-4 plus o Baghetă fiind alegeri mult mai logice și mai potrivite. **Dead Rising 3** este singurul joc dintre cele care vor apărea anul acesta pe noile console care m-a impresionat cu adevărat. Nu mai este el la fel de vesel ca predecesoarele, dar... felul în care se mișcă și arată, libertatea totală de mișcare, orașul imens, zecile, sutele de zombie ce te înconjoară, faptul că poți conduce mașini și transforma jocul în Carmageddon, dar și faptul că se strică, explodează, clădirile vin cu porțiuni ce pot fi demolate, explorarea, survivalul, faptul că totul poate fi transformat într-o armă, plus combinațiile și invențiile specifice seriei, măcelul organizat sau dezorganizat, întâmplările surprinzătoare, toate lucrează și creează ceea ce pare a fi un joc de milioane. **Killer Instinct** este un nou fighting game, parte a unei francize atât de vechi, încât nici nu am auzit de ea.

Grafica este superbă, efectele sunt la fel, dar cele


Crimson Dragon, Xbox One, 2013.


Dead Rising 3, Xbox One, 2013.


Killer Instinct, Xbox One, 2013.


Deep Down, PS4, 2014?


Everybody's Gone to the Rapture, PS4, 2014.


The Order: 1886, PS4, 2014.


Ryse: Son of Rome, Xbox One, 2013.

doar 6 personaje disponibile la lansare îmi spun că jocul a fost grăbit. Producătorii promit încă două în următoarele 4 luni, dar, iar, jocul nu aduce nimic nou în cadrul genului și ar putea la fel de bine fi lansat și pe celelalte platforme. Concurența acerbă îl va mânca de viu. **Ryse: Son of Rome** sună interesant pe hârtie și seamănă cu God of War când este jucat. Unul cu și mai multe QTE-uri. Prea multe, enervant de multe. Poate va fi salvat de faptul că poți și trebuie să strigi ordine trupelor în timp ce lupți. Nu ajungea că după un astfel de joc de obicei îți rămân degetele încleștate, acum o să ai și vocea răgușită. Sau – mai știi? – poate QTE-urile sunt opționale și, de fapt, aici dau diversitate gameplay-ului. Vise!

Alte jocuri, jocuri, jocuri

Cred că v-ați prins, sunt dezamăgit de ce oferă noile console în preajma lansării, ba chiar și de partea hardware în general. Privind un pic mai departe în viitor, îmi revin un pic. E și normal, rar îți iese un joc grandios la timp, multe dintre ele vor face ochi în 2014. **Everybody's Gone to the Rapture** arată foarte interesant și atmosferic, un succesor spiritual pentru Dear Esther, o aventură first-person cu șase personaje care își spun fiecare povestea de dinainte de sfârșitul lumii. **The Order: 1886** aproape că mă convinge cu ceața, trăsurile și armele lui steampunk. Londra într-un univers alternativ, după 40 de ani de la revoluția industrială. Și tu, un cavaler al unui ordin de elită. Am încredere că Ready at Dawn, companie formată din foști membri Naughty Dog și Blizzard o vor scoate la capăt. Dacă ce va ieși va fi chiar mai bun decât experiența cinematică numită Uncharted rămâne de văzut. **Deep Down** m-a lăsat cu gura căscată și sper din tot sufletul ca imaginile să fie chiar din joc, și nu prerenderizate. Titlul pare o combinație între Dragon's Dogma și Dark Souls și pare că a preluat ce-i mai bun din amândouă. **Titanfall** este o nebunie multiplayer care se joacă în

Titanfall, Xbox One, 2014.











Quantum Break, Xbox One, 2014.

stil Call of Duty, dar arată ca un Battlefield cu unităţi mecanizate şi posibilităţi parkour. Secvenţele în care un combatant îşi ajută camarazii şi distrug împreună un Mecha, apoi se urcă într-altul şi luptă până devine inutilizabil, după care se ejectează pentru a continua bătălia sunt impresionante atât vizual, cât şi din punct de vedere al gameplay-ului. Nici nu mă aşteptam la altceva de la foştii membri Infinity Ward, acum Respawn. **Quantum Break**... nu ar merita să prindă aceste rânduri, fiindcă până acum nu am văzut nici măcar o frântură de gameplay. Trailerul cinematic cu imagini create cu motorul grafic al jocului este însă foarte convingător – cu un experiment care o ia razna şi opreşte timpul în loc şi câţiva detectivi care se plimbă în jurul unei explozii îngheţate. În plus, băieţii de la Remedy (Max Payne, Alan Wake) au ştiu dintotdeauna să spună o poveste şi au şi experienţa necesară când vine vorba de slowmo...ti..o.n. Jocul va fi acompaniat şi de un serial TV care va afecta şi va fi afectat de acţiunea din joc. Cum? Rămâne de văzut. **Sunset Overdrive** este un Dead Rising 3 în care zombie sunt înlocuiţi cu monştri, iar seriozitatea face loc unui design cartoonish, plin de culoare. La ce altceva ne-am putea aştepta din partea celor de la Insomniac?! **D4** este proiectul care mă intrigă cel mai mult din cele prezente aici. O dată pentru că e făcut de cei care au făcut Deadly Premonition, un fel de Twin Peaks interactiv. Dar şi pentru că arată foarte interesant. O combinaţie hiperactivă între o bandă desenată şi un film de acţiune, peste care sunt suprapuse idei demente tipice producătorilor japonezi, cărora nu le pasă de ce cred alţii despre ei.

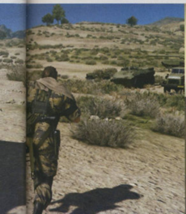


Sunset Overdrive, Xbox One, 2014.



D4, Xbox One, 2014.

Şi aici Microsoft pare câştigător, cu mai multe titluri interesante, exclusiv pentru consola lor. Dacă ne luăm însă după Sony, alte 15 titluri exclusive, pe lângă cele câteva deja anunţate, vor fi lansate pe PS4 până la sfârşitul anului ce vine. Pe lângă toate jocurile prezentate aici nu trebuie să uităm nici de cele care apar pe ambele console, ca Final Fantasy XV, Kingdom Hearts III, Metal Gear Solid V, Below (ca reprezentant indie) sau Fable Legends, titluri pe care de obicei le luăm de-a gata, dar care ar putea fără probleme să ne surprindă mai plăcut decât cele exclusive. ▶ **ncv**









Jocul video şi fetişul pentru distopie

Îmi amintesc şi acum felul în care m-am simţit când am lăsat din mână celebra carte a lui George Orwell, 1984. Primăvara se inflamase brusc într-un şuvoi de căldură şi culori estompate. Îmi lichidam ultimele legături cu liceul cu tacticosul lux al tânărului care, aflat pe pragul unei treceri, îşi permite să mai zăbovească puţin în trecut, precum un entomologist aplecat asupra unei gângănii rare a cărei complicate anatomii pare că e pe cale s-o desluşească în sfârşit. Aveam timp de toate, aveam timp de orice. Şi chiar dacă nu făceam nimic, tot părea că timpul se scurgea cu folos către un viitor plin de speranţe împlinite, de aventură, de Viaţă, de savuros imprevizibil. Mi-am pus în cap, poate nu atât de întâmplător, să parcurg chiar atunci cele mai celebre două distopii literare – mai sus-numita şi *Minunata lume nouă* a lui Aldous Huxley. Dotat cu impresionabilitatea vârstei şi legănat de stuporul atmosferei generale din jurul meu, am primit un veritabil pumn în plex din partea contra-odiseei lui Winston Smith.

Deşi poate mai sofisticată din punct de vedere conceptual, mai temeinic (şi mai vizionar, ar spune unii) alcătuită ideatic, versiunea grotesc amplificată a unei societăţi consumeriste pe care ne-o descrie Huxley nu are aceeaşi putere organică, acelaşi impact visceral, aceeaşi lamelă pătrunzătoare în carne. Rar mi-a fost dat ca senzaţiile pe care le încerc în timpul şi la sfârşitul unei lecturi să se manifeste inclusiv la nivelul corpului. Un fel de jenă stomacală incipientă şi nedefinită, că atunci când organismul se luptă să digere şi absoarbă un bol alimentar nociv, m-a însoţit pe tot parcursul ultimei părţi a romanului lui Orwell şi mi-a vătuit următoarele zile, în fond atât de lipsite de griji sau supărări. Mă durea corpul ca de o febră musculară clocită de mintea mea. Chiar şi astăzi, când scriu aceste rânduri, acel rău fizic inexplicabil îmi dă târcoale, distinct desprins din miriada de stări şi sentimente pe care mi le-a prilejuit beletristica.

Cea mai facilă întrebare ar fi dacă există jocuri care să poată provoca o reacţie, în primul rând fizică, atât de puternică, de palpabilă, de pregnantă? Poate că da, poate că nu. Răspunsul ar varia prea mult în funcţie de vârstă, susceptibilitate, nivel de educaţie, bagaj gameristic şi de alţi factori subiectivi care ne configurează răspunsurile emoţionale. Am mai explorat comparativ literatura şi jocurile, în măsura în care se servesc de aceleaşi mijloace, în alte câteva articole; nu e cazul să le ierarhizăm valoric. Să presupunem că, întrunite anumite condiţii, jocurile ne pot induce o asemenea colorare a cotidianului în roz sau gri, mergând în unele cazuri până la extreme neaşteptate. Întrebarea mai interesantă şi mai nuanţată pe care am putea-o pune ar fi, în schimb, de ce distopiile virtuale nu ne dau fiori reci pe şira spinării, ci mai degrabă fluturaşi în stomac.

Jucându-mă Shadowrun Returns luna aceasta, ruleta amintirilor mi-a scos în cale seriile Fallout, Crusader şi Syndicate. Devenind deodată conştient că atracţia pe care aceste jocuri o exercitau asupra mea nu ţinea doar de cârligele obişnuite (perspectiva ori gameplay-ul), ci de ceva mai adânc care le unea şi le îngemâna, am identificat motivul central al dezvoltării lor epice – distopia. Fallout e o aridă lume post-apocaliptică, organizată pe un model tribal sau de bandă, întrucâtva similar filmelor Mad Max; Shadowrun amalgamează genuri relativ disparate ca fantasy şi science fiction într-o societate zguduită de segregaţionism şi proliferare tehnologică; Crusader şi Syndicate merg pe linia unui totalitarism corporatist. Chiar dacă diferite ca abordare, toate cele patru proiectează, în esenţă, lumi distopice, în care haosul, mizeria, abuzul, nedreptatea, penuria şi disperarea sunt exacerbate până la limita suportabilităţii umane. Numai că aceste distopii ne sunt familiare şi simpatice, sunt sursa a ceea ce frecvent numim "feeling" şi acţionează ca factor determinant al condiţionării jucătorului (cu alte cuvinte, îl fac pe acesta să se întoarcă la ele).

Or, diferenţa de receptare este enormă şi, dintr-un punct de vedere, şocantă. Ca gen literar, distopia îşi propune să imagineze o situaţie care să repugne în aşa măsură celui care o cunoaşte, încât să-i secrete acestuia anticorpii dezgustului împotriva unui eventual curs al istoriei în acel sens. În forma ei clasic-literară, distopia in-



Deși recomand și Orwell și Huxley ca pe lecturi formatoare, romanul primului m-a impresionat mai mult, prin calitatea de-a fi mai dur cu viscerele omului nebănuitor.

cită la un răspuns de conștiință, indiferent că se folosește de satiră sau de un tratament de șoc. În jocuri, reacția așteptată este aceea de pasivitate, de acceptare voită a actului de seducție, de instalare comfortabilă în chingile dezastrului. Coabitezi cu lumea în ruine, te descurci, te integrezi, ajungi să te simți bine și să-i îndrăgești detaliile, să te atașezi de nota sumbră a atmosferei și cauți să derivi din ea o emoție eminamente plăcută, în niciun caz discomfort spiritual sau corporal.

Această re-valorizare a distopiei, lipsită de un rol moralizator subînțeles, dar calibrată pentru a performa comercial, nu este nici invenția, nici monopolul industriei de jocuri. Originile ei pot fi ușor urmărite în trecutul recent al culturii populare – sub-specii literare fanteziste (vezi cyberpunk-ul, de exemplu) preiau matrița distopiei, dar vin în întâmpinarea satisfacerii unei nevoi a publicului cu totul diferite. Escapismul – dintr-o realitate înconjurătoare prea fadă, prea conformistă, cu totul intuibilă și, în același timp, imposibil de schimbat – devine motorul cosmetizării distopiei; critica politică sau semnalele de alarmă etice se evaporă. Distopia nu mai înspăimântă, ci destinde, antrenează speculativ, provoacă artistic, creează dependență.



Syndicate – ce e, frate, cu jocurile astea de mă innebunesc? Kickstarter, cineva?!

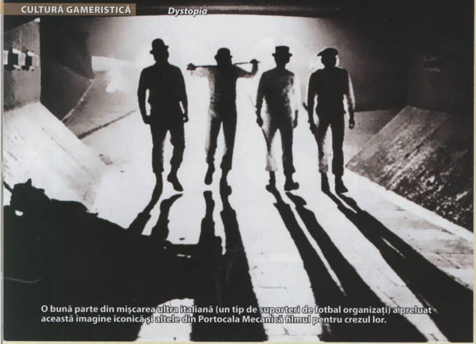
Cineva cu mai multă competență istorică sau antropologică ar putea, analizând contracțiile și relaxările progresive ale conștiințelor umane pe fondul Războaielor Mondiale și a celui Rece, să alcătuiască o hartă mai detaliată a procesului devolutiv al distopiei dintr-o sperietoare de oameni mari într-un decor comun de divertisment. Ce ne interesează pe noi este că această formă de contemplare semi-masochistă a unei civilizații umane în pragul paroxismului câștigă teren în toate mediile artistice, în special în cele mai tinere: cinematografia, banda desenată, curentele muzicale de avangardă și, în sfârșit, jocurile.

Contactul cu materialul distopic în scop recreativ cunoaște o permanentă îmbunătățire sub aspectul imersiunii și al gradului de familiarizare. Pornind de la *cuvinte*, care îi pot crea numai un peisaj mental, trecând prin *imaginea* Cinema-ului, care o fixează și o face vizibilă, și desăvârșindu-se pentru moment în *interacțiunea* jocurilor, deja înăuntrul imaginii, unde poți interpreta un rol (role-playing) într-o virtualitate exterioară imaginației, distopia devine din ce în ce mai fascinantă, mai atrăgătoare, mai totală. Scopul moralizator sau practic devine complet subsidiar estetismului imaginilor în mișcare, spectaculosului reușitei tehnologice, triumfului cuceririi unei alterități.

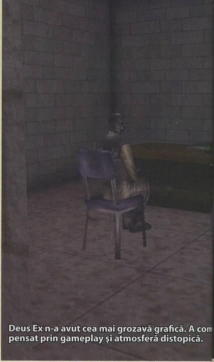


Utilizatorul comod de astăzi nu are altceva de făcut decât să apese pe diversele .exe-uri pentru a se desfăta, întocmai ca un îmblânzitor de cobre, cu dezastrele virtuale.

Distopia își mixează genele cu cele ale utopiei, păstrându-și ca temă generală un lugubru faliment uman colectiv, dar solicitând un răspuns sentimental diferit decât în trecut. Noua specie de distopie este de dorit, de preferat realității cât de cât normale, de urmărit, de savurat; toate acestea, în mod normal, în limitele visului virtual al filmului sau jocului. Un exemplu foarte pregnant de deturnare a unei distopii tradiționale într-una dezirabilă, apropiabilă, poate fi constatat în cazul transpunerii cinematice (Stanley Kubrick, 1971) a romanului *Portocala Mecanică* (Anthony Burgess, 1962); relația dintre cele două e deosebit de complexă și nuanțată. Generalizând de dragul conciziei, ceea ce pe hârtie este o distopie relativ clasică se transformă pe peliculă – prin intermediul puterii imaginii, a coregrafiei și sinesteziei specifice Cinema-ului – într-o alteritate captivantă, o estetizare de geniu. Hipnotizați de punerea în scenă, mii de tineri din întreaga lume încearcă să recreeze premizele distopiei și să ia parte la ea – replicând și idolatrizând stilul de viață al lui Alex dinaintea re-educării –, nesesizând, ignorând sau provocând fățiș consubstanțialitatea acesteia cu uni-



O bună parte din mișcarea ultra italiană (un tip de suporteri de fotbal organizați) a preluat această imagine iconică și altele din Portocala Mecanică filmul pentru crezul lor.



Deus Ex n-a avut cea mai grozavă grafică. A com pensat prin gameplay și atmosferă distopică.

versul distopic. Burgess și Kubrick se grăbesc să dezmintă orice intenție de a glorifica violența fizică, sexuală sau psihică, condamnând preluarea distopiei ca model.

Dar mecanismul există deja, iar jocul video nu reprezintă altceva decât următorul nivel al fetișizării distopiei. În măsura în care e un instrument sinestezic superior (îți permite nu numai să fantasmezi, privești și asculți, ci și să iei parte, să modelezi, să interacționezi), el este și cel mai capabil, din cauza multitudinii canalelor pe care acționează, să fetișeze obiectul pe care-l privește. În gaming, universul distopic este domesticit în gradul cel mai înalt de până acum, devine liric și ludic, naște atașament și insațietate. Atenția jucătorului e ocupată selectiv de către toate elementele tipice ale unui joc, ceea ce contribuie la edulcorarea pilulei de metale grele; pe măsură ce țesătura epică și detaliile de atmosferă alunecă în fundal, ele continuă să hrănească subconștientului distopia în ritmul gameplay-ului.

În același timp, jocul video izolează mult mai eficient impulsul imitator prin care distopia ar fi extrasă din mediul aseptic și care exclude consecințe al spațiului virtual. În mod teoretic, uneltele deosebit de puternice pe care le are la îndemână în vederea cuceririi estetice a subiectului includ și pe cele ale descărcării afective. Nu doar *gândești*, *privești* și *asculți* – așa cum face Alex pe parcursul condiționării sale forțate –, ci și *acționezi* prin joc acum, o activitate care-ți îngăduie să-ți deșerți fără periculozitate acumulările distopice pe măsură ce le stochezi.

Vom găsi o echivalență aproape identică în teoria conform căreia violența (înțeleasă în sens larg, nu numai fizică) din media și cultura populară contemporană antrenează un răspuns adaptiv din partea publicului aflat sub bombardament informațional. Odată ce sensibilitatea individului este suficient expusă unor fapte și acțiuni care i-ar putea leza-o în primă instanță prin brutalitatea și insolitul lor, ea se educă să le primească, să le procese- ze, să le integreze fluxului cotidian.

Fără să dăm curs cenzurii pompieristice sau unui anumit tip de psihologie profetică, e de domeniul evidenței că producția artistică actuală își permite să jongleze cu violența (aproape precum cu o figură de stil) mult mai degajat decât o făcea acum 40 de ani, de pildă.

Foarte puține persoane mai sunt ultragiate sau scârbite la vederea unor intestine expuse, palpitând de chinurile digerării cine știe cărei făpturi extraterestre. Similar, universurile fictive distopice nu mai produc groază, ci au ajuns să ne incite curiozitatea.

Să trecem în revistă câteva exemple faimoase din industria jocurilor. Aș începe cu Fallout, pentru că el se distinge, din punctul meu de vedere, ca cel mai aureolat reprezentant al distopiei îmblânzite. Amestecul său original de elemente împrumutate din registre tangente geografic, dar nu și neapărat istoric, precum universul domestic consumerist, sub-cultura "redneck", Vestul Sălbatic, obsesia atomică a anilor '50, are un cinism atât de șic și un aer atât de aparte, încât cucerește instantaneu. Mecanicile de joc și dificultatea relativ avansată nu fac decât să sublinieze și să sporească "îndrăgostirea" jucătorului de o distopie în toată puterea cuvantului. Fără să-ți facă semnificative concesii, jocul te împinge pe nesimțite la o îmbuibare dintr-o virtualitate care, proiectată veridic, ar fi, de fapt, înspăimântătoare.

Half-life 2 se apropie cel mai mult de tonul didactic și realist al distopiei clasic-livrești, în parte pentru că se inspiră după o istorie politică recognoscibilă (incursiunile Combine în ghetouri pot fi asimilate raidurilor antievreiești sau perchezițiilor abuzive comuniste, apoi Mișcarea de Rezistență) și apelează la strategii și motive literare sugestive (figura Big Brother). Gordon Freeman nu se mai mișcă cu dezinvoltură (e prima dată când se în cruntă), ci pare la rându-i încorsetat de situație, hăituit, persecutat, într-o distopie care consimte să te hrănească cu doze mici de tulburare.

Primul Deus Ex, de exemplu, era mult mai indiferent în privința tonului discursului: corupția, terorismul, nano-modificările, rețeaua de intrigi și conspirații, delirul unei lumi care a scăpat progresul tehnologic de sub control alcătuiau un tablou de facto al lumii, pe care IoN Storm nu se grăbea să-l incrimineze. Dacă în personajele din Half-life recunoșteai o umanitate scandalizată de distopie și care se opune Noii Ordini (în Gordon, Alyx, chiar și Dog), JC Denton se pierde cameleonic în peisaj, chiar atunci când devine un paria. El nu luptă împotriva Distopiei ca idee, ci împotriva unuia sau altuia dintre ac-



Fallout 3 – fremătăm de nerăbdare și emoție la vederea acestor imagini anarhice și de devastare. Reflecția lipsește aproape total din divertisment.





Am ignorat pe repede înainte toată morala din Bioshock ca să mă bucur de "extraordinara" lume distopică a jocului.



La o vârstă mai fragedă, n-am perceput neapărat lumea din Oddworld ca pe o distopie sub stratul gros de originalitate haioasă.

torii cu rol în aceasta.

Cel mai răsunător eşec în a construi o distopie tradiţionalistă (dar nu şi un joc bun) a fost primul Bioshock. La un nivel meta-textual, e fascinant de observat cum felul în care înţelegem astăzi să ne scufundăm complet în distopiile virtuale, precum un călător în timp înconjurat de o bulă de imunitate, este perfect surprins în această aventură subacvatică. Nu sunt convins că această uriaşă metaforă este în întregime voită, dar intenţionalitatea contează mai puţin. Pe scurt, Bioshock vehiculează două idei: pe de o parte, că orice utopie plantează seminţele unei viitoare distopii, iar pe de alta, critica acerbă şi deschisă a principiilor care au făcut posibilă distopia.

Pentru cel ce distinge în spatele arhitecturii de nivel, traiectoria va fi în aşa fel planificată încât să respecte întotdeauna următoarele coordonate: întâi se enunţă principiul utopic (inspirat din literatura Ayn Rand) prin vocea unui personaj, printr-o însemnare de jurnal sau în alt fel suficient de vizibil, după care se purcede la ilustrarea falimentului lui în practică. O încercare mai pedagogică de a releva sursele distopiei şi de a avertiza în privinţa lor nu putea fi găsită.

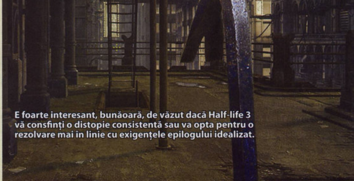
Se apropie aceasta, ca limpezime şi intensitate, de ceea ce am descris în primele paragrafe? Nici pe departe. Scena pe care Bioshock se desfăşoară e atât de bogat ornamentată, atât de palpitantă ca alteritate, atât de satisfăcătoare estetic, încât te vei plimba precum într-un parc de distracţii, mutându-te de la o atracţie la alta, vrând "să te dai în toate"; distopia ca delectare, ca tur virtual al unui Infern curăţat de spectre maladive.

Se cuvine făcută o observaţie importantă. Deşi distopiile nu sunt nici pe departe rare în industria jocurilor, nu trebuie să exagerăm: ele nu reprezintă neapărat regula, ci acţionează mai curând ca o contra-mişcare. Calapodul cel mai uzitat este cel împrumutat din basme şi povestiri pentru copii, jucătorul intrând într-o lume doar temporar în colaps, cel mai frecvent din cauza unor forţe exterioare, pe care acţiunile lui o vor pune pe făgaşul normal până la final. Ordinea este reinstaurată de eroul civilizator. Conform convenţiilor genului, reuşita este prognozată, răul cel mare cauterizat, astfel încât distopia nu se poate instala.

Or jocurile ca Fallout sau Shadowrun ridică distopia deasupra mizei jocului, o stare de fapt pe care n-o poţi influenţa la modul general, prealabilă şi ulterioară aventurilor tale, marcată de un fel de indiferenţă morală şi gust pentru macabru. În această lumină, distopia devine un artificiu narativ disruptiv pentru traseul uniform al producţiilor majoritare. Privind-o printr-o lentilă neutră, curăţită de accentele moralizatoare, ea subminează monopolul exemplarităţii, asigurând diversitate epică, realism şi echilibru unui domeniu care altfel friza monotonia.

Scopul acestui articol nu a fost acela de a judeca o practică, ci de a o pune în lumină. Ca atare, nu există o concluzie sau o morală, nu pot nici să condamn, nici să încurajez diferenţa de percepţie a distopiei pe care am încercat să o analizez şi ilustrez. Doar să o constat. Diferenţa de investiţie afectivă în privinţa distopiei nu poate fi reglementată artistic. Este această tendinţă periculoasă? Exact ca şi în cazul violenţei (şi nu face distopia parte din aceasta, pe undeva?), cunoaşterea şi reflecţia asupra mecanismelor de desensibilizare şi re-valorizare este cea mai potrivită cale pentru a contracara eventualele efecte negative.

Decorticarea de mai sus e necesară şi utilă nu neapărat pentru a blama felul în care jocul video domesticeşte distopia, ci tocmai pentru a preîntâmpina o cecitate care, mai târziu, ne-ar putea pierde. ▶ **Radu Sorop**



E foarte interesant, bunăoară, de văzut dacă Half-life 3 vă consfinţi o distopie consistentă sau va opta pentru o rezolvare mai în linie cu exigenţele epilogului idealizat.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST



Lista lui Piţigoi

Tocmai când deplângeam soarta scriitoraşilor/scenariştilor/regizorilor pe care încheierea lipsită de ciuperci nucleare a Războiului Rece i-a lăsat fără pâinea cea de toate zilele, o nouă ameninţare globală le-a asigurat masa zilnică: terorismul internaţional. Desigur, terorismul există din cele mai vechi timpuri, dar în timpul Războiului Rece a fost rebranduit în "luptă pentru libertate" şi sponsorizat la greu de diverse organizaţii guvernamentale despre care aflăm în disclaimer-ul lui Splinter Cell: Blacklist că nu au aprobat sau sprijinit jocul în niciun mod. Orice asemănare cu evenimente sau persoane existente este pur întâmplătoare. SAU POATE CĂ NU! TUM-TUUUUM! Acel mic texuleţ care ne asigură că NSA şi CIA n-au fost implicate în procesul de producţie al celui mai nou Stealth-Action de la Ubisoft cu un Sam Fisher adus la zi mi s-a părut la fel de amuzant ca eticheta cu echipa multiculturală de la cârma lui Assassin's Creed, care, în mod paradoxal, ne-a văduvit de o experienţă cu adevărat multiculturală într-un Ierusalim ceva mai multicultural decât echipa care s-a ocupat de el în joc. Există, totuşi, o diferenţă: dacă chemarea unui muezin la rugăciune în plină epocă a terorismului global ar fi putut gâdila ceva sensibilităţi plătitoare de jocuri, când vine vorba de războiul împotriva terorii, nu există decât un tabu (încălcat în mod flagrant de Call of Duty, deschizătorul de drumuri): când se aleg echipele, e musai ca AI-ul să primească teroriştii. În rest, totul este permis, inclusiv puţintică tortură nevinovată dacă serveşte unui scop nobil. Din acest punct de vedere, seria Splinter Cell, în special Blacklist, cel mai nou membru al marii familii Tom Clancy's: Noi contra Lor, nu face niciun compromis: dacă vrei, poţi uda şi ambasada Pakistanului.

McWaronterror

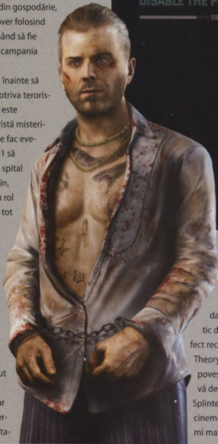
Splinter Cell: Blacklist debutează în forţă cu un atac deosebit de sângeros asupra unei baze militare americane din Guam. Încă din primele secunde ne dăm seama că avem de-a face cu o echipă multiculturală deosebit de eficientă. Soldaţii din garnizoană cad ca muştele, împuşcaţi fără obişnuitele discursuri ale băieţilor răi, iar când comandantul bazei, un american mândru, încearcă să-i asigure pe terorişti că vor fi găsiţi şi în gaură de şarpe, liderul atacatorilor

răspunde scurt și la obiect: "Nu-i nevoie să ne căutați. Venim noi", după care îi parchează neinspiratului ofițer un glonte între ochi într-un gest de sfidare supremă a autorității. În fine, nu știu dacă acestea au fost exact cuvintele liderului terorist, dar mesajul a fost clar: vă vom ataca exact acolo unde vă simțiți mai în siguranță. În America!

"O ataci pe mă-ta!" a fost răspunsul și mai scurt al agenturilor americane. "Saaaaaaam!"

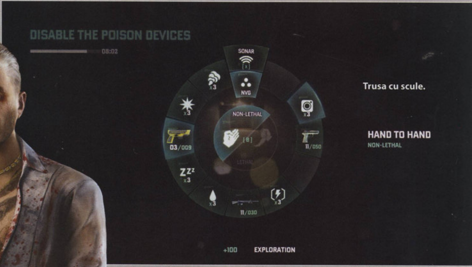
După filmulețul introductiv, menit să ne prezinte lumea nemiloasă a terorismului internațional, vom învăța alături de noul Sam Fisher (dacă în Conviction i-au remodelat puțin figura, în Blacklist a primit și o voce nou-nouță) să ne deplasăm corect folosindu-ne de tastele WSAD sau de gamepadul din gospodărie, să ne strecurăm din cover în cover folosind tasta Space, restul lecțiilor urmând să fie predate în primele misiuni din campania single-player.

Așadar, ce trebuie să știți înainte să porniți la lupta cea sfântă împotriva terorismului alături de Sam: America este amenințată de o grupare teroristă misterioasă cu o serie de atentate care fac evenimentele din septembrie 2001 să pară un simplu strănut într-un spital de tebeciști. Sam sare în Paladin, un avion supertehnologizat cu rol de cartier general mobil (dacă tot seamănă cu Shepard, să primească și o Normandie plus una bucată echipaj) și începe să sape după informații care să-l ducă mai aproape de inamicul public numărul unu: Inginerii, gruparea misterioasă de oameni hotărâți cu un Plan și o Listă. Neagră. Atât vă spun despre plot, cu mențiunea că eu mi-am pierdut interesul pentru el pe la a cincea misiune. Unii dintre voi s-ar putea să nu se fi săturat de eterna poveste a vânătorii de atentatori la siguranța națională și probabil vor stoarce măcar un minimum de satisfacție din scenariul clasic "a la Tom Clancy", dar pe mine tot circul teroristic din Blacklist m-a lăsat perfect rece. În fine, nici în Chaos Theory n-am dat mare atenție poveștii (parcă mai puțin intruzivă decât în ultimele două Splinter Cell, devenite ceva mai... cinematice și epice), din care numi mai amintesc aproape nimic.





La muzeu.



Trusa cu scule.

Sam I ain't!

N-am o experiență vastă cu seria Splinter Cell, și, poate, în opinia veteranilor seriei, n-ar fi trebuit să mă ocup eu de Blacklist. N-o să vă contrazic cu prea multă convingere. Am la activ câteva ore de Chaos Theory, despre care se spune că ar fi cel mai bun din serie, cel puțin la nivel de gameplay, am terminat alături de Kimo campania cooperativă din Conviction (după ce m-am lăsat de campania single cam pe la jumătate), am butonat în câteva reprize scurte Pandora Tomorrow și am terminat prima misiune și evadarea din pușcărie din Double Agent. Îndeajuns de mult, zic eu, încât să mă familiarizez cu personalitatea lui Sam Fisher, superagentul interpretat magistral de Michael Ironside. Ei bine, în Conviction, Fisher a "suferit" un facelift și a început să semene foarte puțin cu Comandantul Shepard, salvatorul Universului. Sper să nu mă înșele memoria foarte tare, dar țin minte că vechea față a lui Sam îmi cam dădea fiori pe șira spinării. Era fața unui om eficient. Și știm cu toții ce înseamnă "eficiență" în cariera aleasă de Fisher. Nu pot să spun că m-a bucurat foarte tare designul lui Sam din Conviction, dar măcar vocea a rămas aceeași. Ei bine, Blacklist a renunțat la serviciile lui Ironside cam în același timp în care producătorii noului Thief anunțau că Stephen Russell nu va reveni în rolul noului Garrett. Nu comentez nimic despre Russell, căci nu este nici timpul, nici locul, dar în Blacklist lipsa lui Ironside se simte destul de mult. Noul actor ales de Ubisoft pentru a-l însufleți pe Sam își face datoria cum poate el mai bine, dar îmi lipsesc tonul amenințător al lui Michael Ironside și replicile



Somnoroase santinele.



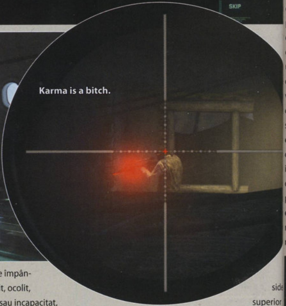
înțeles de ce Conviction a fost privat de dragostea vete ranilor. Adevărul e că dacă n-ai bântuit prin întuneric cu viteza unei țestoase adormite și cu inima cât un purice, așteptând ca santinela să-ți întoarcă spatele ca să poți avansa cu vreo doi metri în nivel sau să-i iei piuitul unui fumător neglijent fără să te simtă patrula care tocmai a dat colțul (e vorba de acel unghi drept de la întâlnirea dintre doi pereți), nu ți-e foarte clar ce anume din Conviction îi deranjează pe ăi bătrâni.

Primul nivel din Blacklist, cel de acomodare, nu mi-a lăsat impresia că oamenii au învățat foarte multe din opiniile fanilor despre Conviction. Însă, odată ce-am înaintat în campanie, mi s-a arătat un joc pe care îl con-



Nu-mi place să deranjez oamenii.




Karma is a bitch.

scurte, mârâite din străfundurile laringelui, din vechile Splinter Cell. Așadar, trecem pe răboj încă un erou al stealth-ului patriotic sacrificat pe altarul cinematografiei. Spun acest lucru pentru că exact asta e impresia pe care mi-au lăsat-o Conviction și, mai nou, Blacklist, în campania single player. O dinamizare a gameplay-ului, despre care voi vorbi puțin mai încolo, plus metamorfoza personajelor de joc în personaje de film. Și o puzderie de cinematics realizate cu engine-ul jocului.

Ghosting the Shell

Pentru cei mai nou veniți în universul jocurilor pe calculator, Splinter Cell este o serie de jocuri în care accentul s-a pus mai mult pe discreție, furișat și orbecăit prin întuneric decât pe confruntarea directă, bărbătească, cinematică, a zecilor de inamici care împânzeau un nivel. Dușmanul trebuia păcălit, ocolit, eventual separat de turmă și asasinat (sau incapacitat, dacă n-aveți power trip-uri de criminal în serie) în cel mai deplin secret. Orice încercare de asalt era sortită eșecului. În cel mai bun caz, îți trăgea scorul în jos, iar dacă insistai în comportamentul antisocial, ți se luau jucăriile și erai trimis la game over de un individ cu mai multă putere de foc decât tine. Alături de seria Thief, Splinter Cell a purtat cu mândrie stindardul genului stealth, formându-și în timp o bază de admiratori fanatici. Care n-au privit cu ochi buni reboot-ul seriei, botezat de Ubisoft Conviction. Bineînțeles, ca nou venit în universul jocurilor (în care genul stealth e din ce în ce mai puțin reprezentat) și în special în lumea întunecată și la propriu, și la figurat a lui Splinter Cell, e cam greu de

dopere ubisoftiene. Sau cel puțin porțiunii jucate de mine în anteriorul Splinter Cell. Nivelurile sunt mai mă cele și, cu câteva excepții, îți oferă ocazia să ocolești ca tot ce mișcă pe o hartă. Evident că nu lipsesc clasicele secvențe scriptate și câteva cutscene-uri, iar de câteva ori plot-ul vă forțează să renunțați la stealth pentru câteva shootout-uri (sau invers, dacă preferați asaltul direct, ideea e că nu puteți fi consistenți în stilul ales pe absolut tot parcursul campaniei single), dar, per total, furișarea în Blacklist a fost o experiență plăcută și mai satisfăcătoare decât în Conviction. Și ceva mai multă... Aproape în fiecare nivel există și câteva căi ascunse ca



Trippy!



Da, pe toţi!



Miniarcade.

se dovedesc de mare ajutor pentru un individ care vrea să treacă neobservat prin misiune. Bineînţeles, veţi şti instantaneu că aţi descoperit o "scurtătură" când jocul vă anunţă cu un text albastru că aţi primit 100 de puncte pentru explorare. Şi puteţi ascunde cadavrele sau pe cei adormiţi întru Domnul Stun Gun. "Trişul" Mark & Execute a fost păstrat, poate fi folosit şi cu stun gun-ul, dar este dezactivat pe nivelul de dificultate "Perfectionist". În plus, tot pentru a vă uşura viaţa, a apărut o dronă controlată prin telecomandă.

Pentru ca lucrurile să fie clare şi de necontestat când vă lăudaţi cu cine ştie ce faptă măreaţă, Ubisoft a introdus un sistem de scoring ceva mai detaliat. Veţi primi puncte în trei stiluri de joc în funcţie de comportamentul vostru în misiune. Pentru început avem Ghost, care încurajează stealth-ul şi un număr cât mai mic de cadavre. Am impresia că obţineţi un număr mai mare de puncte dacă îi ocoliţi decât dacă îi ameţiţi. Panther, al doilea stil, este, în fapt, un Ghost care încurajează genocidul, cât timp îl înfăptuiţi în linişte. Adică dacă îi maziliţi unul câte unul, fără să vă simtă ceilalţi, primiţi o căruţă de puncte. Assault, căci Ubisoft s-a gândit şi la cei care vor să joace Splinter Cell fără să se ascundă, răsplăteşte confruntările directe şi shooting-ul pur. Evident, satisfacţia cea mai mare o veţi simţi ori când aţi reuşit să evitaţi majoritatea gărzilor de pe o hartă, ori când i-aţi căsăpit pe toţi fără să fiţi văzuţi, depinde de construcţia interioară a fiecăruia dintre voi. Personal, n-am văzut nicio diferenţă notabilă între a ameţi un NPC cu un pistolaş electric sau a-i zbura creierii. De fapt, staţi, că era cât pe ce să vă mint, stun gun-ul are o bătaie mai mică şi va trebui să vă apropiaţi destul de mult de viitoarea victimă. A, şi mai există câteva situaţii care pot fi rezolvate incredibil de uşor de o puşcă cu lunetă. Oricum, cu excepţia momentelor în care plot-ul m-a obligat să ies la lupta cea mare şi zgomotoasă sau să fug de o dronă care lansa rachete, mi-am putut vedea de stealth-ul meu cinstit fără să simt că ar fi fost mai plăcut să-i înfrunt pe toţi într-o ploaie de gloanţe şi grenade.

Am, totuşi, o mare nemulţumire. Dacă în jocurile mai vechi din serie (sau cel puţin în cele două încercate de mine) avatarul tău reacţiona prompt şi exact la comenzile din tastatură, în Splinter Cell Blacklist se simte un oarecare lag, pe lângă inerţia "realistă" a personajului, care nu o dată m-a băgat în bucluc. Nu l-am încercat cu gamepad-ul, fiindcă nu aveam unul la îndemână, deci nu mă pot pronunţa dacă Blacklist este încă unul dintre jocurile proiectate cu gamepad-ul în minte. Probabil că da... Plus că nu există, cel puţin pe mouse (în Chaos Theory, dacă mai ţin bine minte, cu rotiţa de la mouse puteaţi seta viteza lui Sam) şi tastatură, o metodă de control mai fin al vitezei de deplasare. Sau n-am găsit-o eu. Dacă vă upgradaţi la maximum costumul, rezolvaţi problema zgomotului, dar până atunci mi-aş fi dorit să mă mişc cu viteza melcului ca să nu fiu auzit instantaneu de heavy-ul pe care mă chinui să-l adorm de vreo jumătate de oră. În Blacklist, un copil al secolului XXI, Sam e mai rapid şi parcă mai lipsit de graţia felină a tinereţii, şi am descoperit că îmi e puţin dor de ritmul mai lent, molcom, tensionat, cu mici explozii de mişcare, din Chaos Theory.

Foarte puţine cuvinte vreau să mai spun şi despre sistemul de upgradeuri şi scoring. Încă o dată, mă sperie cât de multe treburi am făcut în joc de dragul scorului şi, evident, al banilor atraşi de un punctaj cât mai mare. La un moment dat, m-am trezit împuşcând 40 de becuri care nu mă încurcau absolut deloc, pentru că jocul







Jos, Ilie, JOS!

mi-a promis 100 000 de dolari dacă o fac. Nu prea aveam nevoie de bani, căci mi-am îmbunătățit tot ce era de îmbunătățit (probabil, m-ar fi ajutat dacă nu aș fi activat DLC-ul cu armura Echelon, pentru stealth), dar scorul ...

Avionul care îți servește drept cartier general poate fi upgradat la sânge pentru anumite bonusuri. Doriți să vedeți inamicii pe micul radar din dotare? În jur de 100k vă rezolvă problema. Dacă mai investiți ceva bănuți în avion, le puteți observa și orientarea. În spațiu, pezevenghilor! Pentru un health regen mai rapid, puteți băga ceva bani în cabinetul medical de la bord, iar dacă vreți să aveți acces la armele de pe piața neagră, măriți-i celula lui Korbin. Echipamentul poate fi upgradat și el. Tot contra cost. Ochelari care văd prin ziduri, camere cu exploziv plastic, puteți cumpăra și augmenta cam orice gadget care vă gândiți că i-ar putea folosi unui spion de talia lui Fisher. Personal, am investit doar în upgrade-uri pentru pistol, grenade cu gaz și o mândrețe de pușcă cu lunetă.

Dacă în primele jocuri Splinter Cell abordarea tip Rambo nu era încurajată, în Blacklist echipamentul lui Sam Fisher numără câteva puști de asalt, o serie de shotgun-uri și, dacă nu mă înșel, o mână de SMG-uri și vreo două puști cu lunetă și amortizor. Plus vreo ț-șpe arme de foc ce pot fi obținute de pe piața neagră, odată ce-i upgradați celula lui Kobin. Gunporn, ca să zic așa, în Splinter Cell. Fiindcă am preferat să mă strecor nevăzut și neauzit printre teroriști n-am acordat atenție pușcoacelor zgomotoase și armurilor antiglonț, dar mă gândesc că Ubisoft n-ar fi inclus un arsenal atât de bogat fără a-ți da ocazia să îl și folosești după bunul-plac.

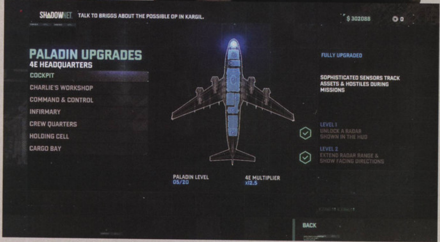
Inamicii afișează un grad decent de inteligență, chiar dacă nu se supun 100% regulilor nescrise ale realismului (vedea-v-aș jucând un stealth în care gărzile se comportă aidoma omologilor de dincolo de ecran). Au bunul simț să se mai uite și în jos, deci să nu vă mirați dacă veți fi detectați în timp ce vă țineți cu vârfurile degetelor de pervazul unei ferestre. Au apărut și câteva haite de câini de pază, care au prostul obicei să vă miroasă de la depărtare și să vă sară la beregată. În plus, într-o misiune am fost destul de surprins să aud o santinelă întrebându-se cu voce tare dacă nu cumva e ceva în neregulă cu ușa pe care-o uitasem deschisă. Bineînțeles că pe nivelul normal de dificultate puteți abuza de AI-ul NPC-urilor, cel puțin la început, când n-ați dat de inamicii speciali (heavy infantry, trupe speciale aproape la fel de bine dotate ca și tine, controlleri de drone care îți bruiază ocherii de noapte), și nu foarte puține au fost momentele când am reușit să elimin vreo șapte gărzi în același loc așteptându-i cuminței să vină să verifice trupurile căzute.







După chef.

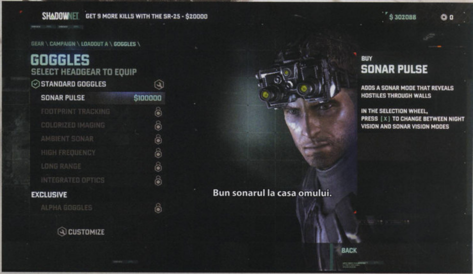




Peekaboo!







Bun sonarul la casa omului.

Activități extracurriculare

În Conviction, pe lângă campania single-player, exista și o mini-campanie (la care am butonat câteva ore bune) dedicată jocului cooperativ. Am jucat-o alături de Mircea până la capăt și, sincer să fiu, mi-a plăcut mult. Iar finalul... de milioane. Sincer, salivam puțin la gândul unei campanii asemănătoare în Blacklist. Am primit însă ceva mult mai bun. O serie de misiuni extra primite de la echipajul Paladinului. Prima observație: majoritatea pot fi jucate și în single. Minirevelația jocului: au un iz sandbox, iar după un briefing care presupune că puțin îți pasă de ce ai fost trimis să ucizi treisprezece cultivatori de opiu, ești aruncat în misiune, iar de-acolo ești liber să faci ce vrei atât timp cât îți îndeplinești obiectivele (ucide sau incapacitează un număr de ținte, plantează un microfon fără să fii simțit, chestii obișnuite de spion/asasin). N-ai parte de secvențe scriptate sau de toate bălăriile cinematice și scenaristice din single-player. Ți se dă drumul pe hartă, care devine terenul tău de joacă. Am jucat vreo câteva și nu puține au fost momentele în care le-am apreciat mai mult decât campania single. O mare bilă albă pentru aceste misiuni.

Multiplayer-ul este clasicul și asimetricul Spies versus Mercs introdus de Pandora Tomorrow, în care o echipă de spioni foarte sensibili, dar tehnologizați până în măduva cortexului cerebral, înfruntă o echipă de mercenari înarmați până în dinți. Spionii trebuie să își îndeplinească obiectivele fără să fie văzuți, mercenarii tocmai pe dos, trebuie să-i vadă înainte să-și îndeplinească obiectivele. Foarte interesant și el și, dacă comunitatea nu va părăsi Blacklist-ul când luminițele din următorul joc al anului îi vor atrage mai mult, mă/vă văd storcând câteva zeci de ore de fun și din multiplayer.

Blacklist a fost o surpriză plăcută. Nu că m-aș fi așteptat la cine știe ce, dar totuși ... Deși sughiță rău de tot pe alocuri, campania single are momentele ei, avem parte de un stealth ceva mai consistent decât în Conviction, iar multiplayer-ul și misiunile secundare sunt absolut delicioase. Sper că următorul Splinter Cell va construi pe temelia lui Blacklist... ▶ **cioLAN**



Sam! More missiles incoming.

VERDICT LEVEL

+
- Spy vs Mercs
- stealth
- misiunile secundare

–
- Michael Ironside
- povestea
- anumite porțiuni din campania single

PE SCURT
Deși sughiță rău de tot pe alocuri, campania single are momentele ei, avem parte de un stealth ceva mai consistent decât în Conviction, iar multiplayer-ul și misiunile secundare sunt absolut delicioase.

8.5

Gen Stealth/Action **Producător** Ubisoft Toronto/Montreal/Shanghai/Red Storm **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** splintercell.ubi.com/blacklist

CERINȚE MINIME **Procesor** 2.53 GHz Intel Core2Duo sau echivalentul AMD **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB DirectX 10 Shader Model 4.0

ALTERNATIVA SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Mulți îl consideră cel mai bun din serie. Ia vedeți, au dreptate?



No guts, no glory

RISE OF THE TRIAD

Se face că am o senzaţie retro-violentă în oase. Nu e nouă, o am de ceva vreme, şi simt cum îmi roade fibra morală, puţin câte puţin. Voi da vina pe carnagiul dătător de dependenţă din Hotline Miami, însă adevărul gol-goluţ e că tânjesc după „The Good Ol' Days", când mângâiam pietoni la volanul Eagle-ului prin Carmageddon, le împrăştiam intestinele urât texturate pe capotă şi nici nu mă gândeam la auto-cenzură; când dădeam un şut în capetele inamicilor din Blood şi gloriosul concept de GIBBING era încă o invenţie proaspătă, savuroasă. Mă întreb unde s-au dus gibs-urile pixelate, de un roşu aprins? Oricum, Adrian Carmack are un bănuţ de la mine pentru invenţia acestui termen uşor de ţinut minte. Huh... „gib". În epoca de aur a FPS-urilor clasice, nimic nu era mai awesome decât un oponent pulverizat în bucăţi. Quake, Doom, Hexen, Daikatana – chiar şi jocurile mai noi, ca, de exemplu, FEAR sau Dead Space, titluri care păstrează această expunere grafică a violenţei –, toate aveau un efect puternic de catharsis. Da, vreau să decapitez cultişti malefici şi să arunc în aer zombie nazişti atunci când strâng tare din mouse, fiindcă mediul virtual îmi permite o refulare totală, nevinovată. Pentru mine, violenţa prezentă în jocurile video nu are reverberaţii în viaţa reală. Din fericire, ştiu să fac diferenţa între spaţiul palpabil şi diagonala monitorului meu, dar când am un BFG în mâini, mintea îmi calculează cele mai eficiente şi brutale metode de dezmembrare a inamicilor. Urăsc modelul ragdoll-ului invulnerabil, căruia nu pot să îi zbor un picior/tentacul cu un Barret 50 cal, în timp ce aleargă spre mine. Oare sunt un tip sinistru dacă îmi doresc puţină libertate de expre sie violentă? Surprinzător, noul Rise Of The Triad – un re make distilat în cazanele băieţilor de la Interceptor Entertainment – a ştiut cum să ducă mai departe moşte nirea violenţei comice specifice originalului, apărut cân va prin 1994, sub egida Apogee Software. Trăgându-şi aroma unică din filmele splatter şi benzile desenate pul ROTT este first person shooter-ul de care aveam nevoie pentru a-mi potoli setea – nici mai mult, nici mai puţin, căci jocul nu se vrea a fi vreo capodoperă cult classic. Şi totuşi, ceva mă ţine lipit de monitor...

În bucăţi şi bucăţele

Pentru cei sensibili, pudici ori pur şi simplu dezgu taţi de violenţa virtuală, Rise Of The Triad poate părea u joc revoltător. Vectorul principal – poziţionat în culisele acţiunii – este tocmai brutalitatea gratuită, exagerată, c micizată în stilul filmelor lui Tarantino sau Rodriguez. Orice glonţ tras dezmembrează bucăţi din inamicii sufic ent de ghinionişti încât să nimerească în calea tăvălugu de plumb, împroşcând sânge şi organe interne pe un ar al de câţiva metri pătraţi. Imaginea unui grup de soldaţ tocaţi mărunt de explozia unui proiectil are o oareşice în cărcătură emoţională, dar numai în ochii celor care nu în ţeleg stilul parodic adoptat de producătorii noului ROTT Lipsa de seriozitate se face simţită încă din debutul poveştii, redată în panouri de benzi desenate (o alternativ ieftină la cinematics-urile pre-randate). Ca o notă suplimentară: am observat numaidecât o asemănare izbitoa între direcţia artistică şi stilul maestrului Puiu Manu, cunoscut pentru dinamica realistă a mişcărilor personajel sale. Revenind la ideea precedentă, povestea prezintă aventurile foarte puţin probabile ale spionilor unităţii d elită H.U.N.T. (High-risk United Nations Task-force), trim pe insula San Nicolas pentru a investiga activităţile obsc re ale unui cult extremist paramilitar. După un schimb n



PEGI rated WGAF (Who Gives A Fudge).



Hei, e băiatul cu pijamaua! Îl cunosc de undeva...



Gibs, gibs și încă niște gibs.

prevăzut de focuri, cei cinci protagoniști rămân blocați pe insulă, văzându-se forțați să lupte până la capăt, într-o încercare disperată de obliterare a răului fascist din paginile istoriei. Partea interesantă e că poți alege să joci din perspectiva oricărui membru al echipei, diferențele constând în viteză și rezistența la damage. Nu că ar conta prea mult. Dacă începeți campania pe nivelul de dificultate Normal,



Wall of Fire, băieți! E o chestie D&D.

muniția armelor de foc este infinită, iar reîncărcarea rămâne la stadiul unui tic enervant. Eu am folosit în exces cele două pistoale, jucând din perspectiva lui Doug Wendt, „tancul" găștii vesele. Singurele scule anti-nazi explozive, cu un comportament relativ apropiat de cel întâlnit în gameplay-ul FPS-urilor tradiționale, sunt lansatoarele de rachete și aruncătoarele de grenade. În rest, „spray and pray" cât cuprinde. Alte puncte forte importante ale noului Rise Of The Triad sunt loialitatea față de titlul original și umorul copios, păstrat între aceleași linii stilistice de către Frederik Schreiber și membrii studioului Interceptor. Trebuie menționat faptul că acești oameni geniali au lucrat mai mult sau mai puțin pro bono, 80% din fonduri fiind necesare pentru achiziția licențelor Apogee și motorului Unreal. Nu insist asupra componentei single datorită mediocrității poveștii, atât de cheesy, încât merită descoperită fără spoilere inutile. Totuși, multiplayer-ul suferă îngrozitor din cauza lipsei suportului tehnic adecvat și a penuriei de jucători. În ciuda potențialului distractiv uriaș, subliniat prin descrierile haioase ale fiecărei clase și modurile trăznite de joc, o comunitate solidă lipsește cu desăvârșire. Să fiu sincer, nu cred că problemele curente vor fi rezolvate prea curând, judecând după evoluția recenziilor și vânzărilor înregistrate de la apariție.

Splendidă tragicomedie

Mărturisesc că am avut un mic șoc emoțional la vederea bănuților răspândiți în cantități considerabile pe hărțile din ROTT. Acumularea de puncte în masă este o trăsătură tipică jocurilor arcade, or, un arcade first person shooter demențial nu crește pe orice gard. Desigur, titluri precum Serious Sam cinstesc familia acestor producții ludice, iar feeling-ul întâlnit în Rise nu suportă comparație. O posibilă explicație ar fi combinația fericită și complet aleatorie de elemente sucombate – cam ca o prăjitură delicioasă, făcută din resturi și ingrediente expirate, uitate prin bufet. ROTT le are pe toate: o furtună perpetuă de gloanțe, un story neverosimil, gibbing grețos, umor obraznic, dar și o miriadă de probleme tehnice, tipice titlurilor realizate cu un buget redus (în acest caz, aproape inexistent). În primul rând, inamicii sunt totalmente lipsiți de inteligență artificială: se spawnează de nicăieri, apoi stau pe loc și trag fără oprire „in your general direction", cum ar spune John Cleese. Deoarece punctele HP nu se regenerează automat, este recomandată țopăială haotică de colo-colo pentru a evita o moarte timpurie. Proasta optimizare poate duce la scăderi bruște ale frame rate-ului, chiar și pe sistemele high end. Astfel de momente sunt deranjante, indiferent că vorbim despre un indie game realizat exclusiv prin intermediul colaborării online. Motorul grafic Unreal nu mai are de mult secrete pentru programatori, așa că se putea lucra mai atent la îmbunătățirea performanțelor, cu un efort minim. În al doilea rând, texturile și efectele de iluminare arată groaznic. Până și Into The Dark (prezent în rubrica Indie a ediției mai-iunie) are parte de o estetică superioară celei din Rise Of The Triad.



În ciuda tuturor defectelor – mai mult sau mai puțin evidente –, remake-ul clasicului shooter Apogee vizează un target aparte, captiv în perioada adolescenței jocurilor video. Deși eu cred orbește în inocența violenței comice și în gibbing-ul old school, pentru consumatorul modern, preocupat de bunăstarea psihică, ROTT s-ar putea să fie prea mult de înghițit. Pentru mine, Rise este un first person shooter alienat, vulgar și delicios de brutal. Splendid, nu-i așa? ▶ **Aidan**



Efectul explozibililor asupra galoșilor de gumă.

VERDICT LEVEL

+
- ▶ incredibil de violent (în sensul bun și comic)
- ▶ loial originalului

–
- ▶ nenumărate bug-uri și probleme tehnice
- ▶ multiplayer slab exploatat

PE SCURT

Rise Of The Triad e un remake grobian, nesimțit, al cărui unic scop este exprimarea necenzurată a violenței digitale în stare pură, nefiltrată. Wink.

6.9

Gen FPS **Producător** Interceptor Ent. **Distribuitor** Apogee Soft. **Ofertant** GamersGate.com **Online** riseofthetriad.net

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** ATI Radeon HD 3870 / NVIDIA 8800 GT

ALTERNATIVA DUKE NUKEM FOREVER
Fiindcă nu găsesc o explicație rațională pentru alternativa sugerată, vă las în compania acestui glorios link: http://youtu.be/5aLR-8c11ms

Lup în blană de oaie



Dacă Nintendo este Disney-ul companiilor de jocuri, atunci, cu siguranță, Pikmin este Toy Story. Şi nu mă refer doar la faptul că este deosebit de frumos şi colorat, nu, comparațiile merg mult mai departe de atât. Există o claritate a imaginilor, a contururilor şi a culorilor în Pikmin 3 care aduce acest joc foarte aproape de ceea ce creează maeştrii de la Pixar. P3 este, la fel ca şi Ni no Kuni-ul PS3-ului, la câţiva paşi de un desen animat interactiv. Nu suntem chiar acolo, în sensul că anumite texturi, poziţii ale camerei sau aliasing-ul le dau încă de gol în faţa privitorului pasiv. Dar, nu suntem nici departe, cu câteva viitoare titluri foarte promiţătoare din acest punct de vedere. Vedeţi Guilty Gear Xrd. Asemănările cu Toy Story continuă şi la nivel de perspectivă, în sensul că joci de la firul ierbii. Eşti chiar mai mic decât o jucărie. Un pantof cu toc, gigantic aici, pe lângă extraordinarul vizual, poate servi, de exemplu, ca pod peste o baltă. În sfârşit, tot în stilul Pix
Pikmin arată c
un produs destinat co
ilor şi, într-adevăr, oricine îl poat
încerca şi se poate bucura de el, dar se adresează îndeosebi unui public adult. Părţile lui componente sunt complexe şi deosebit de interesante, cu lini trasate finuţ şi fără prea multe explicaţii. În P3 conduci destinele a trei extratereştri care încearcă să găsească surse de hrană pe alte corpuri celeste, planeta lor nemaiputând susţine această nevoie de bază din cauza e ploziei demografice accentuate. Cu noroc, descoperă ceea ce pare a fi Pământul, undeva, departe în viitor, când oamenii au dispărut de mult, iar unele rădăcini au evoluat undeva între regnul vegeta şi cel animal. Aceste plante umblătoare numite de către exploratori Pikmini, se dovedesc a fi foarte prietenoase şi le sar ajutor. Grafica este deosebită şi plină de culoare, dar nu ajunge să deranjeze în niciun momen – nu trece acel prag al drăgălăşeniei care ne îndepărtea ză pe mulţi dintre noi. 100 de pikmini de 5 culori dife rite, care te urmează peste tot, unii dintre ei înfloriţi, creează una dintre cele mai mari nebunii cromatice pe care le-am văzut. Culorile sunt însă ori de bază, ori naturale. Mereu clare şi pl











ne de contrast, așa cum îi stă bine oricărei lumi macro. Există o frumusețe ascunsă în orice, atunci când privești îndeaproape. Până și gesturile pe care le fac atât eroii, cât și pikminii reușesc să păstreze un dram de seriozitate în mijlocul nebuniei. Pe de altă parte, dacă jocul nu ar fi atât de vesel, imaginile ar fi grotești. Cu zeci de pikmini care atacă, se urcă și se agață de „giganții" inamici, exact ca un roi de furnici. Gameplay-ul este, și el, la fel de înșelător – înțelegi imediat ce ai de făcut, dar în scurt timp devine complex spre incredibil. Jocul este dificil, dacă nu foarte dificil, cu multe situații în care trebuie să întreprinzi multiple acțiuni în același moment.

Multiplayer de unul singur

Să explic. Cum extratereștrii nu au curaj să exploreze noaptea, cu scuza că pikminii pot fi mâncați de animalele nocturne, fiecare misiune devine una contratimp, aterizezi, explorezi, lupți, distrugi, construiești și așa mai departe, după care alergi înapoi la navă înainte de a se însera. Peste noapte – stați să le caut numele, să nu le mai spun încontinuu extratereștri –, echipajul consumă o parte din sucul bogat în Piktamin U extras din fructele găsite pe PNF-404 (cum au numit ei Pământul) și stochează semințele, cu care vor să se întoarcă pe planeta mamă. Așa se face că, dacă nu ai găsit măcar un fruct în ziua x, cel mai probabil ceva a mers prost sau ai lălăit-o, și ar fi bine să repornești de la răsărit. Ca să nu mori de foame, vei fi nevoit să faci multi-tasking, să te organizezi, poate chiar să faci scheme pe hârtie. Lași, de exemplu, 10 pikmini să construiască un pod, pui 20 să distrugă o barieră, în timp ce coordonezi alții într-o luptă cu buburuzele gigant. Dacă vrei să fii mai eficient, trebuie să ții cont și de culoarea lor. Cei roșii sunt buni luptători și imuni la foc. Cei negri, imuni la strivire sau lovituri și pot sparge materialele dure. Cei galbeni sunt ușori, conduc electricitate și sapă foarte repede și așa mai departe. După două-trei zile(aterizări) jocul te împinge să folosești chiar mai mult de un erou în același timp. Astfel, cu ajutorul controlerului-tabletă poți seta, de exemplu, un traseu pentru unul din eroi, iar până ajunge acolo, poți explora sau lupta cu celălalt. Sau îi poți pune să se ajute, ca într-un cooperativ, singleplayer. Când gestionezi 3 eroi deodată (in your face, GTA V!), fiecare cu pikminii și „misiunile" lui, poți schimba între ei cu o simplă apăsare de buton, în timp ce harta interactivă de pe tabletă te ajută să le supervizezi fiecare mișcare – ajungi să-ți înnozi deștele și gândurile, dar și



CREATOR LEGENDAR

La 60 de ani, Shigeru Miyamoto este considerat de mulți tatăl jocurilor moderne. A creat francize precum Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox, F-Zero, Pikmin și jocurile din seria Wii (Sports, Fit etc.). Super Mario Bros. a reușit de unul singur să reanimeze industria (pe moarte în 1983) și a influențat toate side-scroller-ele 2D ce i-au urmat. Franciza este și cel mai bine vândută din toate timpurile, în timp ce Ocarina of Time este considerat de mulți ca cel mai bun joc făcut vreodată. Seria Zelda a arătat tuturor ce se poate face într-un univers deschis explorării cu un gameplay nonlinear. Super Mario 64 a împins și a dat aripi 3D-ului în jocurile action-adventure, în timp ce Wii-ul a atras milioane de noi oameni în lumea jocurilor. Într-un fel sau altul, ideile și creațiile lui au influențat toate jocurile actuale. Miyamoto-san crede că, dacă un joc este distractiv pentru el, va fi și pentru alții și întotdeauna a dat o importanță crescută gameplay-ului și factorului fun, în detrimentul poveștii sau al graficii. Pikmin 3 este pentru el versiunea ultimate a primului joc din serie și-l consideră unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-a făcut. „De unde știi că este unul dintre cele mai bune?" „Pentru că înainte de a-l dezvolta l-am jucat și era distractiv."









când ce ți-ai propus îți reușește... Pikmin este una dintre cele mai interesante, grele și pline de acțiune strategii pe care le-am jucat. Cu adevărat o surpriză în cadrul genului, dacă stăm să ne gândim că e un joc de consolă. Multiple moduri de control sunt posibile – tabletă plus televizor, cu acțiunea pe tv și harta în poală, doar cu tableta, caz în care trebuie să alternezi între hartă și acțiune (incomod, dar poți astfel elibera televizorul) sau cu Remote-ul, Nunchuck-ul, TV-ul și tableta împreună. Mod de joc demențial, de departe cel mai bun, pentru că Remote-ul îți permite o țintire instantanee a oricărui punct de pe ecran și implicit trimiterea sau aruncarea rapidă a pikminilor în zonele sau pe inamicii vizați. Un mod de control care, după părerea mea, ar bate și o prezumtivă combinație mouse-tastatură în cadrul acestui joc. Mulți spun (sau ar putea crede) că tableta, așezată frumos lângă tine, în timp ce te joci cu R+N-ul, devine doar un accesoriu. Țin să-i contrazic. Eroii folosesc în joc tablete asemănătoare, pentru a comunica, scana etc. Imersiunea este astfel dublată de acest gadget, e ca și cum ai avea o bucățică din joc lângă tine. D-abia aștept un Metroid Prime în care să pot să țintesc cu Remote-ul și să scanez, cercetez, investighez cu tableta, pare jocul perfect pentru așa ceva. Apoi, e mult mai comod să apeși ecranul tabletei, moment în care jocul se pune pe pauză, și să miști harta cu degetele, să gândești strategii, să dai indicații – trasee de urmat, apoi să revii în joc.



Multiplayer de unu-doi

Înainte să uit, când am aruncat acel „100 de pikmini care te urmează", nu glumeam. Chiar poți avea 100 de rădăcinuțe umblătoare după tine. Wii U, cu al lui procesor IBM cu 3 core-uri, mult mai slab decât al concurenței, dacă e să ne luăm după „experți", calculează fără probleme rutele și acțiunile fiecărui pickmin, inamic și erou în parte. Jocul nu e sacadat, nu agață, nu nimic. The Wonderful 101, titlu ce apare în câteva zile, va face, presupun, același lucru, doar că fiecare erou va veni cu superputerile lui. D-abia aștept!

Pe lângă campanie, jocul mai vine și cu câteva misiuni (~20) ce pot fi jucate singur sau în doi – majoritatea cooperativ, câteva competitiv. Toate contra timp, toate foarte dificile. Deși mulți se plâng cum că de ce nu pot juca în doi toată campania, eu vin și-i contrazic spunând că jocul merită cumpărat chiar și doar pentru aceste extra misiuni. Multiplayer-ul cooperativ inclus în P3 este unul dintre cele mai frumoase și intense pe care le-am jucat. Foarte aproape de un





Board Game. După prima încercare, indiscutabil doar de test și recunoaștere, o să doriți să vă aplecați asupra tabletei pentru a construi strategii. Eu mă duc să culeg negrii din grota asta în timp ce tu ataci aici cu roșii și-i pui să care înapoi la navă corpurile inamicilor. Trebuie să facem cât mai repede rost de galbeni pentru a trece de poarta asta. Hai să-l trimitem pe Alph (aha!) în recunoaștere în zona x. După care, putem să-l folosim pentru a căra trupe, după nevoie. Apoi, începe nebunia, iar faptul că puteți vedea ce face celălalt (split-screen) vă ajută. Idei vă vor veni constant și mai mereu vă veți opri pentru a-i explica colegului ce și cum privind pe harta tabletei. Luptele cu boși sunt dementiale, atât vizual, cât și ca gameplay, iar la sfârșit, chit că ați „câștigat" sau „pierdut", tableta vă lasă să derulați și să priviți pe hartă la tot ce s-a întâmplat. Puteți astfel înțelege mai ușor de ce v-ați poticnit sau unde e loc de mai bine, descoperi noi strategii etc.



Concluzii mici, note mari

Nu am jucat titlurile anterioare, așa că nu pot face o comparație directă. Din ce am citit, taberele sunt împărțite. Unii spun ca Pikmin 3 este ce trebuia să fie 2-ul. Alții nu înțeleg de ce celor de la Nintendo le-a luat 9 ani să facă ceva atât de asemănător. Câțiva urlă că de ce nu are multiplayer online. Toți cad de acord cum că jocul este extraordinar de bine șlefuit și închegat. O afirmație deja implicită, dacă mă întrebați pe mine, când vorbim de titlurile mari ale acestei companii. Lângă grafică, sunetul este și el la fel de impresionant. Gameplay-ul alert și planificările aruncă P3 în grupul exclusivist al celor mai intense strategii actuale. Story-ul chiar spune ceva. Modul unic de control îl face deosebit. Singurele lucruri pe care le pot reproșa sunt faptul că aici nu poți folosi pen-ul pentru a trimite pikminii unde vrei când joci doar pe tabletă. Așa cum o puteai face în „demo-ul" din Nintendo Land. Și faptul că este prea scurt. 25 de ore, single + multi, au fost prea puține. Mai vreau! ▶ **ncv**



VERDICT LEVEL

+
- Dificil, strategie adevărată; multi de unul singur
- Coop de milioane; construit în jurul poveștii
- Grafica și muzica

–
- Nimic cu adevărat inovator față de precedentele
- Prea scurt

PE SCURT
Pentru cei care nu au mai jucat niciun joc din serie, o nebunie, probabil cea mai bună strategie în timp real de pe console. Pentru cei familiari cu seria, Pikmin adus la perfecțiune.

9

Gen RTS-Action-adventure **Producător** Nintendo EAD Group No. 4 și Monolith Soft **Distribuitor** Nintendo **On-Line:** http://pikmin3.nintendo.com

ALTERNATIVA LITTLE KING'S STORY
Cum Wii U poate rula toate jocurile de pe Wii, îmi vine ușor să recomand LKS. Un joc asemănător cu Pikmin ca gameplay, dar care pune un mai mare accent pe explorare, acțiune și management – ești și rege, și primar – în detrimentul strategiei. Joc memorabil și datorită întâmplărilor incredibile – printre altele, ajungi să ai 5 prințese, care intră în grevă.



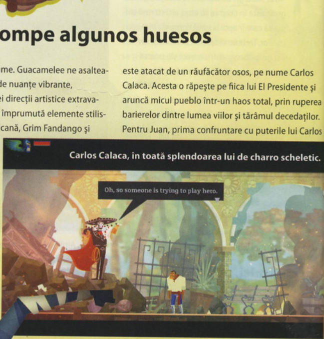
Cuando el luchador rompe algunos huesos

Îşi mai aduce cineva aminte de desenele animate Mucha Lucha? Cred că m-am numărat printre puţinii fani înrăiţi ai seriei create de Eddie Mort. Eram, la momentul respectiv, captiv în perioada mea mexicană, când redescopeream Grim Fandango, Total Overdose avea un loc de cinste pe hard, iar Mucha Lucha îmi mângâia după-amiezile cu aromă de lucha libre şi agave. Mexicanii sunt oameni amuzanţi, jucăuşi (cu excepţia traficanţilor de droguri), iar cultura lor populară are un farmec aparte. Să luăm ca exemplu Dia de Muertos, una dintre sărbătorile tradiţional mexicane, cunoscută în restul lumii pentru farmecul ei special. Cine nu şi-a dorit o Calavera Catrina scheletică când era copil? Cui nu i-ar fi plăcut o cameră decorată cu oase, cranii şi fotografii ale rudelor răposate în loc de postere cu Linkin Park? Sau un mic dejun cu pan de muerto şi mezcal, servit pe un altar împodobit cu cempasúchil. Nimeni? Chiar nimeni?! Bine, atunci jucaţi Guacamelee şi veţi vedea cât de jovial poate deveni subiectul trecerii în nefiinţă, când este tratat cu umor, oase rupte – o trimitere către subtitlu – şi o doză de artă formidabilă.

Los muertos con los muertos, gringo!

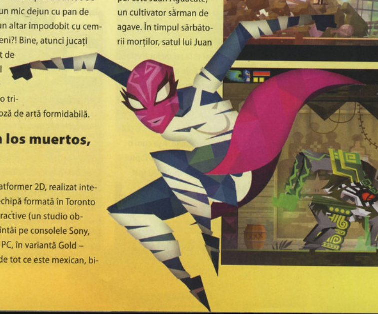
Guacamalee este un platformer 2D, realizat integral de Drinkbox Studios, o echipă formată în Toronto după închiderea Pseudo Interactive (un studio obscur). Jocul a fost lansat mai întâi pe consolele Sony, dar a ajuns într-un final şi pe PC, în variantă Gold – spre bucuria celor pasionaţi de tot ce este mexican, bidimensional şi colorat în lume. Guacamelee ne asaltează retinele cu o paletă vie de nuanţe vibrante, îmbrăcate pe scheletul unei direcţii artistice extravagante. Personajele pestriţe împrumută elemente stilistice din arta populară mexicană, Grim Fandango şi Mucha Lucha, cu rezultate incredibile. Pentru un platformer, jocul arată superb – cam ca o piñata aplatizată, umplută până la refuz cu LSD. Nici povestea nu sare departe de trunchiul umorului suprarealist: personajul principal este Juan Aguacate, un cultivator sărman de agave. În timpul sărbătorii morţilor, satul lui Juan este atacat de un răufăcător osos, pe nume Carlos Calaca. Acesta o răpeşte pe fiica lui El Presidente şi aruncă micul pueblo într-un haos total, prin ruperea barierelor dintre lumea viilor şi tărâmul decedaţilor. Pentru Juan, prima confruntare cu puterile lui Carlos

Carlos Calaca, în toată splendoarea lui de charro scheletic.

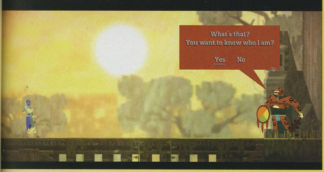


Boss lucha în doi jucători. O experienţă muy impresionante.





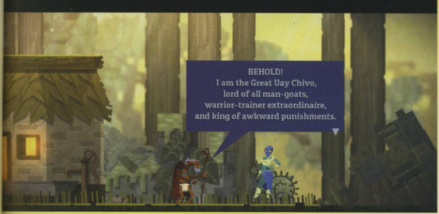
Aiaiai! Avem şi opţiuni de dialog!





VIVA PINATA, HOMBRE!

Uay Chivo, un personaj savuros, mare iubitor de capre...



Calaca nu decurge tocmai bine, eroul nostru fiind absorbit în viaţa de apoi. Numai că lucrurile iau o turnură neaşteptată şi, în loc să rămână mort, Juan este transformat de o mască magică în cel mai tare luchador din univers. Acum, ghiciţi cine trebuie să o salveze pe frumoasa domniţă din ghearele lui Calaca…

Luchando en la plataforma! Aiaiai!

Aşa că Juan Aguacate trece la zdrobit scheleţi folosind aruncări, lovituri şi prize specifice luptelor libere. Uneori, Juan aruncă găini. Alteori, epicul cultivator de agave se îmbracă într-o găină şi se avântă în mijlocul unor bătăi deloc uşoare cu minionii nemorţi din serviciul lui Carlos Calaca. Nebunie curată! Pe deasupra, jocul permite împărtăşirea acţiunii cu o altă persoană, jucătorul numărul 2 intrând în pielea albastră a frumoasei Tostada, o luptătoare mistică din alt plan existenţial. Dacă tot am deschis subiectul planurilor existenţiale, povestea din Gucamelee se desfăşoară în – introduceţi "efect de voce spooky" aici – două dimensiuni paralele: Lumea Vie şi Tărâmul Morţilor. Nu este prima dată când un joc utilizează mecanica trecerii dintr-un plan într-altul pentru a adăuga un plus de complexitate rezolvării unor puzzle-uri, dar parcă Guacamelee o face surprinzător de bine. Pe lângă obiectivele principale, nenumăratele personaje secundare, răspândite prin lumea jocului, vor oferi misiuni opţionale. Îndeplinirea cerinţelor este recompensată cu bănuţi de aur, utili în deblocarea de noi costume – fiecare cu bonusuri unice – ori pentru îmbunătăţirea loviturilor şi tehnicilor de lucha libre. Deşi gameplay-ul poate părea minimalist, canadienii de la Drinkbox au investit mult în artă, splendoarea audio-vizuală devenind cel mai important aspect al jocului. Guacamelee nu "arată" bine, ci emană o undă de bucurie ludică, care pătrunde foarte uşor în măduva fiinţei oricărui gamer. Grafica, sunetul, muzica, toate aceste elemente se intersectează, dând naştere unei explozii beat'em'up distractive.

Demasiado corto...

Pagina oficială conţine o colecţie superbă de imagini şi artwork-uri, folosite de producători în dezvoltarea jocului. Recomand din adâncul inimii o vizită pe gucamelee.com, locul unde oricine poate savura o doză artistică suplimentară de folclor mexican gamificat, căci campania single ar putea părea mult prea scurtă pentru gusturile unora. Guacamelee poate fi parcurs cu uşurinţă în 4-5 ore relaxate. Ţinând cont că vorbim despre un platformer de inspiraţie Metroidvania, se putea stoarce ceva mai multă esenţă din haiosul univers supranatural. Totuşi, varianta Gold include un editor de costume şi două pachete DLC, aşa că ediţia distribuită prin Steam este din start mai consistentă decât surata disponibilă pe consolă – din fericire. În concluzie, Guacamelee merită cumpărat şi butonat, indiferent de vârstă sau preferinţe. Pentru pollo! Pentru amor! Pentru lucha libre!

► **Señor Aidan De Los Muertos**





Direcţia artistică este splendidă. Culorile îţi electrizează ochii.

VERDICT LEVEL

+
- ► Artă, platforming şi Lucha Libre
- ► Gameplay antrenant, uşor de stăpânit

−
- ► Scurt. E atât de bun, încât vrei mereu mai mult.

PE SCURT

Guacamelee Gold este o legendă cult classic în devenire. Păcat că a trecut pe sub radarul potenţialilor fani la momentul lansării. Încă mai aveţi timp să corectaţi greşeala ignorării acestui joc spectaculos!

9

Gen 2D Platformer **Producător** Drinkbox Studios **Distribuitor** Drinkbox Studios **Ofertant** store.steampowered.com **Online** www.guacamelee.com

CERINŢE MINIME

Procesor Dual Core 1.5GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** HD5670

ALTERNATIVA O ÎMBRĂŢIŞARE DE LA RAY MYSTERIO

O îmbrăţişare de la Ray este o chestie macho, dură şi foarte potrivită dacă epicul Guacamelee nu a fost îndeajuns.

La pomul izometric lăudat



Probabil că de vină e doar nostalgia. Nu cred să existe un alt resort înăuntrul meu responsabil pentru starea febrilă care mă cuprinde de fiecare dată când îmi cad ochii pe câte-o "izometrie", pe câte-un "fals 2D", mă rog, mă înțelegeți voi, pe câte-un joc care reia glorioasa perspectivă pe care o foloseau atâtea rpg-uri, jocuri de acțiune sau aventură din deceniul al nouălea, de ucenicie gameristică și fior adolescentin pentru subsemnatul. Shadowrun Returns este exact genul de proiect care-i extaziază pe (pseudo-)bătrâneii ca mine, așa încât m-am grăbit să i-l suflu de sub nas lui cioLAN chiar din mijlocul unei agape de sub Crucea Caraimanului. Sfârâia îmbietor ceaunul de pipoțele și ficăciori, dar eu salivam numai la pozele de scrum și crom ale jocului care, pariam, îmi va ocupa restul de august. Toți cei care împărtășesc ocazional asemenea sentimente sunt rugați să ignore pentru moment restul articolului și să sară la concluzia din aparatul tehnic.

Am tendința de a începe recenziile cu considerații despre cadrul narativ, univers și atmosferă etc.



Dă, mamă, cu biciu-n mine...
c-aş bea şi eu în barul aista.



La început, am crezut că aşa vom micro-explora fiecare cămăruţa. Şi am rămas cu gura căscată. Mai târziu, mi s-a umflat buza.

Astăzi schimbăm foaia şi voi aborda mai întâi mecanicile de joc care alcătuiesc nucleul dur al gameplay-ului, în parte şi pentru că acest gen de joc se bazează foarte mult pe funcţionalitatea şi inter-dependenţa acestora. Dar, ca să fiu non-conformist până la capăt, vă voi împărtăşi concluzia mea din start, rolul paragrafelor de mai jos fiind acela de a susţine argumentaţia şi a aduce exemple punctuale în sprijinul acestei judecăţi de valoare. Shadowrun Returns (SR) reprezintă o colecţie de idei, mecanici şi concepte excelente în teorie, dar insuficient sau incorect valorizate în practică. Producătorul a avut o intuiţie corectă despre cum ar putea fi construit un rpg cu lupte pe ture de succes, dar n-a avut şi know-how-ul potrivit sau resursele necesare fructificării unor ambiţii de o asemenea anvergură. Vă amintiţi articolul despre Kickstarter?!



Interfaţa e foarte explicită şi curată. Chiar dacă puţin simplificată, câştigă în ergonomie.

Himera explorării

În primul şi în primul rând, consider activitatea de explorare extrem de importantă în jocurile care se pretează la aşa ceva. Dacă partea de luptă îndeplineşte rolul unei provocări competitive, în care jucătorul trebuie să facă dovada abilităţilor tactice sau de îndemânare, explorarea vine să plombeze golurile în care interesul ar putea lâncezi, să vitaminizeze carenţele de acţiune, să catalizeze sugestiile de atmosferă şi să contextualizeze povestea. Luptele pot fi calibrate matematic, însă explorarea acoperă un domeniu de competenţă al designerilor mult mai încetoşat, fiind mai mult decât suma părţilor ei. Aglomerarea personajelor sau obiectelor cu care interacţionezi ori ridicarea la pătrat a numărului de incinte pe care le vizitezi nu vor face din explorare o experienţă automat plăcută. În Expeditions: Conquistador, de exemplu, niciunul dintre aceste deziderate nu era îndeplinit; şi totuşi, explorarea era cât se poate de satisfăcătoare, ca urmare a combinării de fineţe a mai multor elemente.

În SR, ca să ne întoarcem la oile noastre cyberpunk, o parte de explorare bine conturată ar fi fost vitală pentru ca farmecul graficii şi al universului fic-ţional să ţi se strecoare pe sub piele definitiv. N-avem parte de aşa ceva: decorurile prin care ne vom plimba sunt foarte restrânse ca întindere; deplasarea între scenele de interes nu se va face manual, ci jocul te va "pune cu mâna"; există prea puţine instanţe în care vom interacţiona cu mediul înconjurător; misiunile secundare le putem număra pe degetele de la o mână; puzzle-urile sau metodele alternative de a rezolva o situaţiune sunt, tot astfel, rara avis. Mă impac bine cu o doză bună de liniaritate, dar nu există nimic în SR care să compenseze designul tunelar şi sărăcia infloriturilor.

Tot ce poţi face este să te avânţi înainte pe firul principal al intrigii, insensibil la orice ochi galeş ţi-ar sclipi din mediul înconjurător, pentru că, pur şi simplu, nu va fi nimic acolo! Să nu fiu nedrept, sunt câteva momente care te amăgesc: inspectarea garsonierei unei barmaniţe dispărute sau infiltrarea într-un centru de analiză a cutiilor negre vor să te mintă frumos, dar acestea sunt doar pusee revanşarde ale unor programatori probabil frustraţi. O soluţie ieftină de a mai impopoţona explorarea ar fi fost posibilitatea de a examina mai multe obiecte, chit că doar la nivel textual, cu atât mai mult cu cât verva băieţilor în direcţia literaturii e consistentă. Aşa însă, chiar înainte de mijlocul jocului, vei deveni conştient că urmezi un traseu singuratic şi sărăcăcios, iar explorarea e o himeră.

Ture de acţiune

Luptele, veţi spune. Ehei, aici pesemne devine jocul interesant, veţi presupune. Sistemul e foarte asemănător cu cel din Fallout-urile clasice: în momentul în care în proximitatea ta îşi face simţită prezenţa un inamic, se face trecerea din modul de explorare liberă în cel de luptă pe ture pe aceeaşi hartă. Ai la dispoziţie un număr de mişcări (AP) pe care le poţi cheltui deplasându-te, făcând uz de arme sau magii, vindecându-te sau iniţiind câteva acţiuni speciale. În principiu, fiecare dintre acestea te costă un singur AP, deci vei avea cam trei manevre per personaj în fiecare rundă.

Terenul e foarte bogat în obstacole artificiale în spatele cărora te poţi refugia pentru a scădea precizia tirului inamic. La o primă vedere, asta adaugă



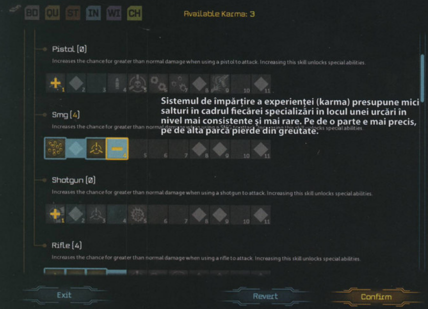
complexității și varietății confruntărilor; numai că abundența lor înseamnă că nu va exista concurs pentru pozițiile privilegiate, iar nivelurile claustrofobe îți vor permite să spulberi rapid o strategie a inamicului bazată pe "cover". Faptul că muniția este infinită este într-o oarecare măsură contrabalansat de necesitatea reîncărcării armei (care consumă un AP), dar tot face managementul luptei să pară o idee mai lejer decât și-ar dori un veteran.

Având în vedere că armele, magiile și obiectele folositoare vin în număr destul de mare și că poți reuni în cadrul echipei tale până la patru clase diferite, plus tot felul de drone și spirite, confruntările armate sunt moderat interesante. Elementul tactic e destul de redus, întreaga tărășenie aducându-mi mai degrabă aminte de un joc de acțiune cu ritm mai lent decât de unul pe ture în care fiecare manevră ar trebui atent studiată.

Cele mai elementare strategii sunt de ajuns pentru a face față în cam toate circumstanțele, asta și pentru că inteligența artificială nu dă pe dinafară. În partea a doua a jocului, odată ce am fost nevoit să reiau câteva ciocniri mai intense, mi-am dat seama că pozițiile în teren și abordarea tactică a AI-ului sunt în mare măsură pre-definite. Nu există reacție sau antidot ale acestuia la capcanele pe care i le întinzi, cunoscându-i de acum rutele și intențiile.



Incursiunile în spațiul virtual, care bănuiesc că ar fi trebuit să fie niște condimente diversioniste, nu se vor distinge prin nimic, peisajul și gama de acțiuni cantonându-se în același registru sterp.



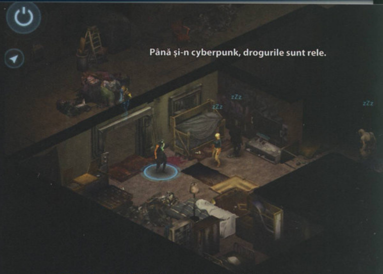
Sistemul de împărțire a experienței (karma) presupune mici salturi în cadrul fiecărei specializări în locul unei urcări în nivel mai consistente și mai rare. Pe de o parte e mai precis, pe de alta parcă pierde din greutate.

De unde vine salvarea?

Vorbeam de necesitatea de a reparcurge anumite porțiuni: ea izvorăște din sistemul de salvare, iar ăsta este un punct în care nu sunt de acord cu lamentațiile generale. Nu există opțiune manuală de a salva, ceea ce înseamnă că SR o face automat de fiecare dată când încarcă un nivel. E de la sine înțeles că pentru jucătorul contemporan, deseori măcinat de o lipsă cronică de concentrare și de reprize de timp limitate, confortul unei salvări manuale cât mai frecvente este indispensabil. Privită din acest unghi, soluția adoptată de producător e anacronică și riscă



Opțiunile de dialog lasă să se întrevadă o bogăție a căilor de progres destul de mare.



Până și-n cyberpunk, drogurile sunt rele.

să alieneze o sumă de jucători, deopotrivă novici sau veterani.

Referindu-ne însă strict la cazul SR și luând în considerare că: 1) partea de explorare e fermecătoare doar în aparență, nereușind să imprime organicitate întregului; 2) luptele sunt rezonabil de interesante, fără să fie deosebit de incitante sau din cale-afară de dificile; 3) lungimea campaniei oferite de Harebrained este cel mult medie; 4) nivelurile sunt de dimensiuni destul de mici, cele mai complexe însumând cam cinci-șase confruntări armate (includ aici descinderea întăririlor și războiul informatic) și oprindu-se sub o oră ca timp efectiv, consider că sistemul de salvare automat e elementul-cheie pentru o experiență compactă și un grad acceptabil de dificultate.

Toate viciile explorării și sistemului de luptă ar fi apărut mult mai pregnante în cazul în care ar fi fost permisă salvarea liberă, durata de joc s-ar fi redus considerabil, sentimentul de provocare ar fi fost infim. Știu că, de fapt, este vorba despre un tertip nu foarte elegant pentru a ascunde sub preș o duzină de alte omisiuni care ar fi trebuit ele însele corectate, dar dacă mă întrebați pe mine, v-aș răspunde că dacă am fi putut salva după fiecare colț dat, dracul ne-ar fi apărut în toată negreala lui. Așa, prevalându-se de acest artificiu retro, SR reușește să-și mai ascundă din superficialitate și să ne păcălească cum că-n vene-i curge mai mult testosteron decât e cazul.



Izometrie, ia-mă acum...

Ne-ntoarcem la prima dragoste

În condițiile unei relative banalități a gameplay-ului, jucătorul se va întoarce din ce în ce mai des către elementul narativ ca la o sursă de atractivitate. Deși povestea face uz liber de clișeele genurilor din care-și trage seva, debutul sub forma unei investigații para-polițiste e unul cât se poate de promițător. Concis, ești contractat în condiții suficient de lucrative de către un fost partener (genul de suflet pierdut afemeiat, drogoman și bețivan) care-ți cere, prin intermediul unui mesaj activabil la moartea sa, să-i investighezi dispariția și, eventual, s-o răzbuni.

Prilejul e perfect pentru explorarea Seattle-ului reimaginat cyberpunk: postura de semi-justițiar, semi-mercenar se potrivește universului cinic al jocului, misiunea ta are o miză și o amplitudine de bun-simț, desfășurarea e credibilă. Personajele de care-ți freci coatele nu sunt nici pe departe memorabile, dar conversațiile bogate și descrierile pe alocuri nuanțate te vor face să le privești cu ochi îngăduitori; la rându-le, evenimentele ascultă de o succesiune previzibilă, dar plăcut diferită de gogorițele apocaliptice cu care ne-am obișnuit. Fără să fie senzațională, această primă parte presupune o acumulare de detalii care-ți va antrena treptat interesul, aducându-te până în punctul inefabil al "încă unei misiuni ca să văd ce se întâmplă".

Din păcate, SR se precipită către finișul intrigii, iar deturnările și descoperirile menite să dinamizeze epilogul sunt eclipsate de una aparte (o veți recunoaște în timpul jocului), care mie mi-a cam distrus imersiunea și m-a făcut să zâmbesc nu foarte flatant pentru scenariști. Înțeleg că ea este conformă universului fictional Shadowrun, dezvoltat inclusiv print-un raft de volume, însă aerul ei de infantilitate exagerează inutil convenția narativă suficient de fantezistă chiar și așa. Mișcarea mi-a mirosit suspect de mult a film de categoria C, în condițiile în care așteptările mele se construiseră pe-un alt fel de eșafodaj deja. E posibil ca unii dintre voi s-o ia ca atare și s-o aprecieze. N-a fost cazul meu.

O veste îmbucurătoare ar fi cantitatea de text generoasă și de o calitate în general bună. Precum e tiparul mai tuturor scrierilor cyberpunk, va prolifera un stil dens, încărcat, tangent pe manierism, al cărui singur scop va fi transmiterea insalubrității materiale



și morale a unei lumi cuprinse de haos. Față de adventure-ul Cypher (un alt recent festin al genului), scriitura nu e la fel de flamboiantă – tonul e mai reținut, mai discret, mai profesionist, dar și amprenta personală e mai greu de distins. Nu pot nega, totuși, aportul ambiental intens pe care-l au paragrafele care însoțesc fiecare (scurtă) instanță de încărcare: nu numai că asigură tranziția narativă de la o scenă la alta, dar sunt și atât de atmosferice deseori, încât ajungi să uiți de absența cvasi-totală a explorării.

Dialogurile îți lasă frecvent posibilitatea de a alege între trei-patru răspunsuri, ceea ce inițial m-a făcut să tresar de speranță. Ei bine, foarte rar alegerea ta va avea consecințe concrete în gameplay, dar să fim îndurători: câte rpg-uri cu pretenții și bugete superioare nu oferă fix același lucru?! Variantele aflate la dispoziție încearcă să acopere mai multe game ca ton, exprimare și atitudine aferentă – să poți opta între irascibilitate, sarcasm sau înduioșare, de exemplu. Aceste linii de dialog și reacțiile interlocutorilor sunt un capitol care mai putea fi periat fără probleme: câteodată spui același lucru, fără diferențe de umoare, doar că în alte cuvinte; alteori, îți dai seama



Dificultatea nu mai poate fi calibrată în funcție de nevoie după debutul campaniei. Vă sfătuiesc să alegeți liniștiți Hard.



Cretinismul cu opțiunile de discurs specific.

că, indiferent dacă te faci plăcut sau faci pe durul, nu-i vei influența lui cutărică părerea despre tine niciun centimetru. În schimb, npc-urile vor avea noi opțiuni de conversație de fiecare dată când ți se permite să le vizitezi, dezvăluindu-și trecutul sau având propriile păreri ori sfaturi despre misiunea ta.

Rejucabilitate și potențial

Iar acum ajung la două alegeri de design care m-au scos din sărite. Prima – dacă investești puncte de karma în carismă, vei avea ocazia de a te specializa în diverse tipuri de discurs (etichete), cum ar fi cel academic, monden sau de cartier, deblocând astfel opțiuni de dialog specifice. Ceea ce ar fi putut fi ingenioasă metodă de a stimula rejucabilitatea (vezi Fallout 2) eșuează într-un fiasco greu de imaginat. Am înghițit gălușca fierbinte – faptul că te folosești doar sporadic de aceste discursuri –, dar ceea ce m-a fiert cu adevărat a fost că ți se dezvăluie integral și nediscriminatoriu toate textele, chit că nu le poți fo-

losi. Mai are vreun sens să parcurg campania din nou, făcând alte alegeri?! Evident că nu. De bun-simț ar fi fost ca jocul să-mi semnaleze că în punctul X aș fi putut urmări o altă ramură a conversației dacă aș fi investit în tipul de discurs Y. Curiozitatea m-ar fi putut împinge atunci să refac investigația, educându-mi discursul în mod diferit. Dar așa, văzându-le pe toate de la început…

A doua ține tot de rejucabilitate și are implicații chiar mai adânci. Momentul în care trasezi profilul personajului tău creează o delicioasă indecizie: deși alegerea clasei la început nu-ți condiționează la modul absolut dezvoltarea ulterioară (ceea ce e corect), posibilitățile de a te specializa par atât de numeroase, încât gândul îți zboară la cel puțin o reparcurgere neasemănătoare. Ai de ales între Street Samurai, Mage, Decker, Shaman, Rigger, Physical Adept sau o clasă eclectică, configurată de tine. Bineînțeles că poți gusta într-un singur joc din plăcerile mai multor clase, dacă ești suficient de priceput să jonglezi cu karma în așa fel încât să nu fii expert în niciun domeniu, dar un mic inginer în mai multe. Atâta timp cât ar fi rămas o clasă sau o combinație de clase pe care să nu le fi experimentat îndeajuns, rejucabilitatea s-ar fi menținut intactă.

Ce face, în aceste condiții, SR? Te obligă prin intermediul poveștii ca în anumite misiuni să fii însoțit de personaje secundare, trecându-te caleidoscopic prin alte clase, linii de dezvoltare sau stiluri de joc. Se mulțumește cu această iute degustare a unor alternative pe care ar trebui de-abia să le ghicești? Ntț, transformă ocazionalul în regulă și abordarea solitară într-una de grup – până la trei mercenari per misiune dintr-o listă care trece în revistă majoritatea profilurilor semnificative. Nu uitați, SR nu este un joc de mare întindere (mai puțin decât media rpg-urilor de pe piață) și nu are foarte mult conținut (când formarea unei echipe plurivalente s-ar fi impus ca mecanică necesară). Cea mai importantă carte a rejucabilității sale ar fi fost parcurgerea campaniei în mod solo, sporadic însoțit de câte un oarecare, cu titlu de exemplu în privința varietății. Așa cum stau lucrurile acum, nu mai e nevoie. Până la sfârșit, poți experimenta liniștit orice te-ar fi putut potențial intriga în cazul celorlalte clase.

O să închei referindu-mă la editorul atașat pachetului, marketat ca extrem de generos și suficient de flexibil ca oricine, după o perioadă adecvată de încercări, să poată construi o campanie cel puțin la nivelul celei originale. M-am plimbat și eu prin el, deși, franc spus, competențele mele tehnice sunt mult prea restrânse ca să-i pot face o analiză meticuloasă. Pare, într-adevăr, să pună la dispoziție instrumentele întrezărite în SR, iar distribuirea lui încă de la început face cinste producătorului.

Am citit câteva păreri extrem de entuziaste despre conținutul care va fi creat de fani, despre orizonturile care se deschid etc. Din câte știu, cumpărăm încă jocuri, și nu posibilitatea de a ne construi noi jocurile; iar campania Kickstarter ne-a promis un joc însoțit de editor. Nu trebuie confundat un bonus cu substanța. Astfel că, am judecat și notat SR ca pe o experiență single care trebuia să fie coerentă, completă și satisfacătoare, nu ca pe un banc de probă al unui editor, de altfel, de toată lauda. Până la comunitate, aștept o expresie mai viguroasă a potențialului de joc chiar din partea producătorului. Berlin calling!!!… ▶ **Radu Sorop**



Meniul de recrutare mercenari – sau cum să nu mai încerci jocul o a doua oară.



Pe aici mă simțeam ca-n misiunile în interioarele suspendate din Starcraft.

VERDICT LEVEL

+
- ▶ cantitate de text impresionantă
- ▶ reîntoarcere nostalgică
- ▶ idei bune, pe hârtie
- ▶ editorul complet

–
- ▶ idei și mecanici prost implementate, auto-sabotate
- ▶ faza de explorare absentă, interactivitate minimă
- ▶ rejucabilitate năruită de decizii discutabile

PE SCURT

În definitiv, cei îndrăgostiți de "ideea" din spatele lui Shadowrun Returns se vor distra acceptabil, fără să fie incapabili de a îi observa și comenta defectele. Ei îl pot încerca imediat, fără să se simtă realmente înșelați la final, ci eventual un pic descumpăniți și pe mai departe ademeniți de promisiunile frumoase ale editorului. Cei care nu se simt în stare să facă proba de credință, pot lua al doilea paragraf al introducerii drept concluzie, iar restul articolului ca argumentație extinsă.

7.5

Gen RPG pe ture **Producător** Harebrained Schemes **Distribuitor** Harebrained Schemes **Ofertant** GamersGate.com **Online** harebrained-schemes.com/shadowrun

CERINȚE MINIME

Procesor 1.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA SERIA CLASICĂ FALLOUT/ SERIA CRUSADER

Prima se adresează rpg-iștilor dați naibii, capitalizând infinit mai bine câteva dintre tentativele de gameplay prezente și aici, în timp ce a doua este orientată spre acțiune nebună într-un cadru grafic și narativ similar cu SR.



În care Level-Mobilul se dă de-a dura

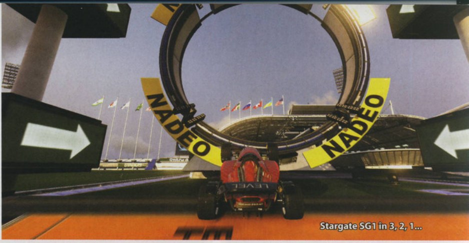
Mărturisesc că experiența gameristică pur competitivă din ShootMania nu a fost, pentru mine, una de lungă durată. Mă adaptez tot mai greu cerințelor dure dintr-un joc dominat de reacțiile supraumane ale playerilor cu abilități net superioare celor de care pot da eu dovadă (în zilele mele bune, cu multă cafea și junk food). Nu mă supăr atunci când pierd și nu fac urât, fiindcă îmi înțeleg condiția, iar activitățile curente nu mai permit existența unei ample ferestre de timp, dedicată în totalitate antrenamentului, nici dacă mi-aș dori una. Obișnuiam să fac asta doar în perioada adolescenței, când frecventam sălile de jocuri și testosteronul îmi șoptea că am ceva de dovedit în fața unor necunoscuți (True story: pe atunci, tipele nu se dădeau în vânt după tocilari, deci nu o făceam pentru admirația fumeilor. Eram gladiatori virtuoși ai arcade-ului, cu ochelari și acnee). Însă TrackMania 2: Stadium a atins un punct sensibil în propria-mi fibră concurențială, provocând o undă de șoc, o dezmorțire de mult așteptată. Formula DIY, adoptată de dezvoltatorul francez Nadeo în noile jocuri PlanetMania, inversează rolurile tradiționale: arenele sau circuitele construite folosind editorul puternic sunt aduse în centrul atenției, în timp ce avatarul – umanoid ori vehicular – reprezintă doar un mijloc destinat exploatării mediului virtual personalizat. Din această cauză, ShootMania nici măcar nu oferă o reprezentare grafică a armei, iar TrackMania 2: Stadium pune la dispoziție un singur model de mașină. Convenabil, mai ales din punctul de vedere al echilibrării șanselor în multiplayer. Dacă miezul mecanicii unui FPS este neiertător cu perdanții prin definiție, un puzzle-arcade racing concentrat pe dibăcie, orientare în spațiu și lupta împotriva timpului pare ceva mai moderat – cel puțin teoretic. Așadar, haideți să dăm o tură cu Level-Mobilul prin buclele ce sfidează gravitația, într-unul dintre cele mai distractive jocuri ale seriei TrackMania.



Level-Mobilul, gata de acțiune.

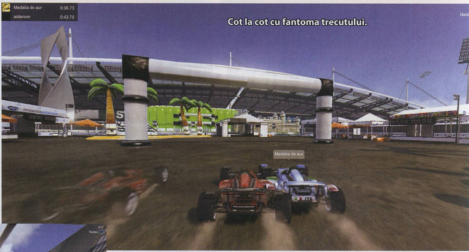
Un carusel global pentru Homo Faber-Ludens

Tendința recentă a celor de la Nadeo este transformarea jocurilor în veritabile platforme internaționale, destinate sportului electronic. Fundația naturii competitive din TrackMania 2: Stadium rămâne interfața unificată ManiaPlanet, unde toate titlurile seriei sunt aduse sub o singură umbrelă – cu alte cuvinte, un pseudo-browser, un apendice conectat la funcțiile oferite de Steam și, nu în ultimul rând, de joc. Inițial, am preferat compania ed



Stargate SG1 în 3, 2, 1...

toarelor avansate în detrimentul curselor, aranjând porțiuni de asfalt, blocuri de ciment, piloni și diferite tipuri de suprafețe sub forma unor combinații trăsnite. TM2:S are foarte multe în comun cu seturile de construcție Erector sau Lego, dacă ar fi aplicate în universul machetelor Hot Wheels. Bucle gigantice, viraje verticale, salturi, tirbușoane, căderi în gol – nimic nu este imposibil pentru editorul de niveluri. Pe deasupra, unicul model de mașină disponibil – o combinație între un buggy 4X4 și un monopost F1 – are parte de un editor separat, destinat exclusiv personalizării culorilor și logourilor. Deși producătorii au inclus câte un livery pentru fiecare națiune de pe glob, eu am preferat o abordare corporatistă, arborând cu mândrie culorile francizei noastre jurnalistice, în cel mai SnowCrash-ian mod cu putință. Așa a luat naștere Level-Mobilul, stindardul comunității, o bestie roșie și furioasă, dotată cu roți înfometate după viteză și asfalt fierbinte. Vruum, Vruum, Moddafuggas! Timp de două ore, joaca cu editoarele din TM2:S mi-a reaprins pornirile copilărești, cu precădere năzuința atingerii unor noi culmi și acea ardentă întrebare „Ce s-ar întâmpla dacă...?" Împărtășirea circuitelor create cu restul comunității se face foarte ușor, folosind Steam Workshop. La drept vorbind, senzația rezultată din parcurgerea unui nivel „desenat" din propria imaginație este fantastică. TrackMania a speculat tendința tipic umană de a construi (homo faber), împletind-o cu natura jucăușă din noi toți (homo ludens). Rezultatul mi-a depășit așteptările, dând naștere unui joc video deplin, care poate stimula în egală măsură toate trăsăturile ce ne definesc ca specie. TrackMania 2: Stadium ne conectează social, ne aruncă într-o competiție non-violentă, ne potolește setea de viteză, ne stimulează imaginația și ne permite o libertate de expresie neîngrădită. Suntem alergători, constructori și rivali. Or, câte alte jocuri pot face toate aceste lucruri cu atât de puțin efort?



Cot la cot cu fantoma trecutului.


Medalia de aur, atât de aproape!

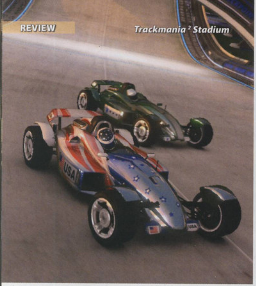
Bețe în roate

La bază, TrackMania 2: Stadium rămâne un arcade racing game dinamic, în care cursele se desfășoară pe piste spectaculoase, nebunești – elementul „puzzle", dacă preferați termenul. Modul Solo se deosebește de întrecerile clasice, disputate între mai mulți bolizi, prin faptul că accentul cade exclusiv pe timp. Practic, singurul tip de cursă e un time trial sinuos, desfășurat împotriva unei mașini controlate de AI sau a propriului ghost car – adică o înregistrare a celei mai rapide ture. Pentru a progresa, jucătorul trebuie să depășească trei praguri de timp (Bronze, Silver, Gold), biruind obstacolele ieșite în cale. Componenta singleplayer poate părea rudimentară, căci parcurgerea unui nivel nu durează mai mult de 40-50s, singurele circuite per se fiind cele Multilap. În plus, fizica și controlul mi-au adus aminte de bătrânul ReVolt, deși lipsa simulării coliziunilor ori a damage-ului poate trece oricând drept o lacună pentru actuala generație. Totuși, așa cum spuneam mai devreme, pionul principal este circuitul, nu mașina. Deplasarea peste multiplele suprafețe ce alcătuiesc un traseu se resimte



Dacă arată trăsnet, atunci aleargă ca un fulger!







Nope, tot nu le am cu sportul acesta.



Camera își schimbă automat poziția la trecerea prin bucle.

diferit, în funcție de aderența și compoziția materialului traversat. De exemplu, noroiul sau iarba provoacă derapaje impresionante, pe când asfaltul rugos ține pneurile lipite de sol. Am constatat diferențe subtile chiar și între virajele efectuate pe zone cu texturi metalice variate, ceea ce indică fie gradul de atenție acordat detaliilor considerate a fi importante de către producători, fie o dereglare halucinantă a simțurilor mele. Oricum, jocul nu face rabat la capitolul dificultate, împărțind gradul de complexitate al pistelor în cinci tier-uri, semnalizate prin intermediul unor fanioane diferit colorate. Primele două grupe nu pun bețe în roate și au menirea de a familiariza jucătorul cu mecanica din spatele curselor, așa că acumularea de „shinies" nu va fi o problemă. Apropo, neofiții universului ManiaPlanet sunt când ignorați cu nerușinare, când pălmuiți până la lacrimi, deoarece TM2:S nu oferă vreo lămurire pentru rolul medaliilor, al punctelor de skill sau al Planetelor (da, ăștia chiar au denumit așa moneda in-game!). Sincer să fiu, nici eu nu mi-am tocit prea mult neuronii cu detalii insignifiante – dacă lor [producătorilor] nu le pasă, atunci informația survine empiric. Dar, ținând cont de caracterul online competitiv al jocului, nu pot trece peste metoda absolut stupidă aleasă de Nadeo spre a promova recordurile personale și câștigarea punctelor de skill (SP). Mai exact, în partea dreaptă a ecranului se află un temporizator, trântit fără nicio explicație suplimentară, care împiedică înregistrarea unui timp oficial în clasamentul național și cel mondial. Abia la expirarea minutelor afișate, această opțiune devine disponibilă. Ai dat greș? Nu-i nimic, mai servești o porție de așteptare plictisitoare. Găsesc problematică lipsa unei opțiuni clare, accesibile oricând din meniul jocului. De asemenea, nu pot înțelege motivația efectivă din spatele respectivei trăsături de gameplay design. Să fie cumva o metodă anti-spam, o clauză de salvgardare împotriva destabilizării haotice a clasamentelor online? Nici măcar forumul oficial nu oferă un răspuns satisfăcător. În altă ordine de idei, modul Multiplayer înlesnește modarea, scriptarea și personalizarea serverelor – grație unor funcții similare cu cele din ShootMania –, oferind în același timp noi tipuri de curse și accesul la turnee. Practic, TrackMania 2 nu se poate rupe niciodată de elementele online/sociale, cu toate că m-am distrat copios în modurile de joc Cascadorii și Echipă, alături de niște oameni minunați.

Dar e al nostru și ne place!

În ciuda dificultății ridicate artificial, a meniului lipsit de explicații și a tratamentului brutal aplicat începătorilor, TrackMania 2: Stadium este cu certitudine cel ma bun joc din serie. Noile blocuri de construcție, editoarel puternice și distracția pură, nefiltrată, rezultată din senzația de viteză extremă, sunt numai câteva motive pentru care ați face bine să adăugați creația celor de la Nadeo în colecția digitală. Veteranii se vor simți în largu lor, zburând prin buclele pistelor sărite de pe fix, câtă vreme constructorii le vor livra noi și noi probe extreme Sintetizat, TM2:S este o combinație fenomenală între u joc video, un set Erector și jucăriile Hot Wheels. Și e al nostru, al comunității globale implicate în permanenta lui dezvoltare. ▶ **Aidan**



Level vs. Ecuador. Ecuador pierde.

VERDICT LEVEL

- ▶ editor puternic, multiple posibilități de modare și personalizare
- ▶ piste extreme, senzația de viteză
- ▶ comunitate activă, SP și MP competitive
- ▶ dificil, lipsit de explicații, interfață indescifrabilă pentru începători

PE SCURT

Se ia un track editor impresionant, se adaugă o mașinuță, o comunitate numeroasă și un spectacol extrem pe patru roți, după care se obține cel mai bun joc TrackMania.

8.5

Gen Racing/Puzzle **Producător** Nadeo **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** store.steampowered.com **Online** maniaplanet.com/ro/trackmania/stadium

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.5GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 256 Mo, Pixel Shader 2.0

ALTERNATIVA SHOOTMANIA STORM

Mă voi autocita: „ShootMania Storm este, probabil, unul dintre cele ma competitive jocuri online de pe piață. Fiecare element din compoziția aces tuia orbitează în jurul noțiunii de multiplayer prin excelență."


grand theft auto
FIVE
17 SEPTEMBRIE
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
©2008 - 2013 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, the GTA Five, and the Rockstar Games R marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation", "PS3", "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



... sau Turnul Babilon

EUROPA® UNIVERSALIS IV

M-am apucat, sârguincios şi entuziast, de fiecare Europa Universalis. Câteodată dura mai mult, alteori mai puţin, dar întotdeauna sfârşeam prin a mă prăbuşi sub povara unui joc ale cărui mecanici le dibuiam, dar niciodată nu le stăpâneam îndeajuns. Până la urmă, poate că aceasta este şi ideea: complexitatea mersului istoriei nu poate fi vreodată cuprinsă, iar jocurile celor de la Paradox aduc întrucâtva acest deziderat la viaţă. Sarcina mea e oarecum ingrată, deci: nu sunt în postura de a le arată celor mai înrăiţi fani diferenţele profunde dintre ultimul EU şi precedentele iteraţii, lucruri care se simt şi se învaţă în sute de ore de joc. Dar o să încerc să fiu cât mai sincer în aprecierile mele de profan, sperând că nu le rănesc sensibilităţile în niciun fel; în plus, e o ocazie pentru cei de-o competenţă cu mine să înţeleagă mai bine ce şi cum vrea Marea Strategie de la ei.

În primul rând, EU IV se alipeşte lui Crusader Kings II, ultima mare lovitură a celor de la Paradox şi un titlu care a reuşit să-şi atragă o masă de popularitate semnificativ mai mare. Prin intermediul unui dlc ulterior, vei putea să-ţi continui neîntrerupt parcursul din Evul Mediu înspre zorii modernităţii (Renaşterea ca perioadă de plecare a EU IV) şi până în secolul al 19-lea într-o cavalcadă istorică unică. Numai că EU se diferenţiază în continuare, ca "feeling" general şi stil de joc, de vărul lui (chipurile) mai accesibil. Figura conducătorului va fi şi aici relevantă, dar într-o proporţie mai redusă şi incontrolabilă, iar strategiile de alcov vor părăsi prim-planul în favoarea unor aspecte mult mai tehnice ale relaţiilor dintre state. Istoric vorbind, schimbarea e de înţeles, dar ea echivalează şi cu pierderea unui soi de intimitate care se stabilea în sânul sesiunilor de CK; EU e mult mai rece, mai impersonal, mai tehnicist, astfel încât e nevoie de o doză mai mare de răbdare şi tutun ca să-ţi intre la suflet.

Vă puteţi da seama că tutorialul a fost primul lucru în care m-am înfipt, iar întâmplarea face să fie de un real folos, fiind logic, bine structurat şi atingând nervurile esenţiale. Pleci la drum cu o idee bună despre funcţiile principale ale interfeţei (care pare mai puţin demolatoare per total) şi despre câteva dintre conceptele generale, astfel încât experimentele iniţiale să poată fi mai mult decât nişte crunte bâjbâieli. Paradoxal, faptul că te poţi descurca decent la început şi că jocul îţi oferă unele portiţe prin care greşelile tale să nu ducă la un instantaneu Game Over se va întoarce ca un bumerang după câteva ore. E aproape imposibil pentru un relativ neiniţiat să nu ajungă într-un punct în care managementul comerţului, alianţelor, eventualelor războaie sau revolte, a posibilităţilor concurente de dezvoltare ş.a.m.d. se prăbuşesc cu o reînnoită frenezie a complexităţii.

Au fost făcuţi diverşi paşi în întâmpinarea jucătorului: ai o secţiune de indicii şi sfaturi care prelungeşte tutorialul pe parcursul jocului propriu-zis şi un set de misiuni, de obiective punctuale care îţi orientează şi ordonează maniera de joc, făcându-te conştient la timp de necesitatea de a te ocupa de un domeniu sau altul. Dar EU rămâne un joc în care eşecul e inevitabil – trebuie să fii pregătit să-l reiei de câteva ori până vei ajunge să te bucuri cât de cât de instrumentele pe care le oferă. Proiectele politice cu încărcătură afectivă – o Italie reunificată care să recucerească fostele teritorii latine sau o Valahie care să domine militar Rusia – vor trebui să aştepte. Sunt recomandabile campaniile propuse de producător, în care statele-titular sunt puternice cel puţin dintr-un

punct de vedere, iar contextul general le e favorabil.

Numărul facțiunilor jucabile este în creștere (era oricum imens), iar nivelul de personalizare al fiecăreia este mai mult decât mulțumitor, mai ales dacă luăm în calcul fărâmițarea extremă a Europei de Vest și Centrală; în comparație, China sau India sunt monolitice. Impresia este că Paradox a încercat să strecoare o undă de obiectivitate istorică, dar care să nu fie totuși percepută ca deranjanta corectitudine politică; rezultatele sunt îmbucurătoare mai ales ca efecte de gameplay, diversitatea caracteristicilor, a abordărilor și rejucabilitatea fiind, probabil, printre cele mai ridicate pe care le-am putut ghici într-un joc vreodată. Dacă pe harta de start veridicitatea istorică este literă de lege, jocul virează treptat către o desfășurare mai fantezistă, evenimentele aleatorii fiind mai dese și având consecințe mai imprevizibile și de mai lungă durată; doar câteva momente epocale vor fi în continuare fixe ca nație. Mi s-a părut evident că, lăsând la o parte greutățile procesului de acomodare, în EU IV e mult mai dificil să-ți construiești imperiul/statul ideal tocmai pentru că ești supus provocărilor arbitrare mai frecvent, iar ele te pot arunca mai ușor într-o cu totul altă direcție decât îți planificasei. E o marcă a realismului bine-venită, după mine, deși limitarea delirului utopic s-ar putea să nu le cadă bine unora.

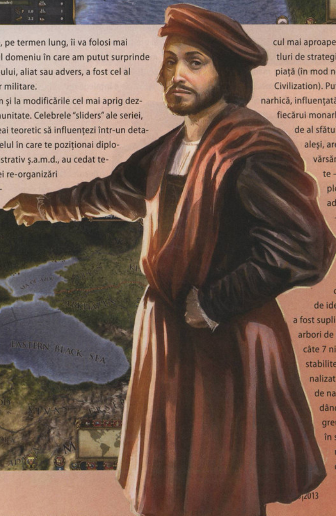
Tot la verosimilul dinamicii politice contribuie decisiv și AI-ul. E posibil ca cei mai experimentați să poată exploata unele limitări devenite racile ale seriei (vezi seria TW) sau să se fi prins mai repede de protocoalele lui actuale – pentru mine, inteligența oponenților digitali s-a dovedit magistrală. Nu numai că reactivitatea lui e continuă, dar și felul în care îți anticipează și încearcă să-ți neutralizeze deciziile s-a dovedit aproape de fiecare dată inspirat sau, oricum, logic. Pur și simplu, AI-ul reușește să se adapteze și să pregătească mișcarea corectă fără să dea impresia că trișează, precum în multe alte strategii. Totodată, te împinge să explorezi în detaliu și să investești timp în cât mai multe fațete ale jocului – din câte am putut observa, o dezvoltare unilaterală e foarte dificil de întreprins. E frustrant pentru un începător să nu se poată axa pe un singur punct forte, dar e o strategie care, pe termen lung, îi va folosi mai mult. Singurul domeniu în care am putut surprinde greșeli ale AI-ului, aliat sau advers, a fost cel al confruntărilor militare.

Ajungem și la modificările cel mai aprig dezbătute în comunitate. Celebrele "sliders" ale seriei, prin care puteai teoretic să influențezi într-un detaliu maniacal felul în care te poziționai diplomatic, administrativ ș.a.m.d., au cedat teren serios unei re-organizări care aduce jocul mai aproape de alte titluri de strategie de pe piață (în mod notabil, Civilization). Puterea monarhică, influențată de profilul fiecărui monarh în parte și de al sfătuitorilor aleși, are acum trei vărsăminte diferite – militar, diplomatic și administrativ –, divorțate în același timp de dinamica economică. Sistemul de idei naționale a fost suplimentat (8 arbori de dezvoltare a câte 7 niveluri prestabilite) și personalizat în funcție de națiune, acordându-i-se o greutate sporită în stabilirea direcțiilor de dezvoltare











(armată, colonială, religios-convertivă etc.).

Dacă aceste direcții par ceva mai "tunelare" acum, e drept că și jocul dă impresia unei supleți și modernități pe care înainte nu le avea. Cu alte cuvinte, s-a redus numărul de cifre și variabile pe care trebuia să le analizezi de fiecare dată când îți calibrai politicile, totul fiind acum ascuns sub forma unor alegeri mai generice în interiorul gameplay-ului. Nenumărându-mă printre înveterați, n-am fost realmente scandalizat de această regândire a câtorva dintre sistemele de bază ale managementului politicilor, dar pentru ei ceva din specificul EU s-ar putea să se fi diluat.

Sistemul de luptă mi s-a părut în mare parte neschimbat și una dintre cele mai primitive mecanici, necontaminată de complexitatea debordantă a altor paliere. La polul opus, comerțul este aceeași structură insondabilă pentru mine (deși sistemul a fost refăcut, bazându-se pe noduri comerciale în loc de agenți), dând naștere în timp unui lanț de schimburi și relații foarte sensibil și greu de strunit. Nu-mi pot da seama dacă e vorba despre design confuz sau de incapacitatea mea nativă de a înțelege mersul acestei activități (comerțul e piatra mea de încercare și în alte strategii), cert este că de fiecare dată m-am descurcat mai degrabă mulțumită hazardului decât însușirii conștiente a unor principii de funcționare. E o dificultate în plus pentru campaniile inițiate cu stătulețe și stătuțe, deoarece comerțul joacă un rol major în stabilitatea economică a acestora, măcar inițial. Seria de alte retușuri și modificări e prea lungă ca să poată fi enumerată în detaliu – de exemplu, persuasiunea diplomatică nu mai trebuie realizată manual, ci poate fi automatizată; sau alian-







țele prin căsătorie par mai greu de obținut. La o primă vedere, toate acestea individualizează EU IV față de predecesor, fără să atenteze la substanța lui, dar numai practica îndelungată, adică ducerea la capăt a câtorva jocuri bune, poate da un răspuns definitiv.

În privința graficii și sunetului, Paradox se dovedesc consecvenți în minimalism. Și bine fac. Pe partea vizuală avem și tot felul de artificii acum, cum ar fi animații mai complexe și tușe artistice, care au, probabil, rolul de a menține EU IV cât de cât în linie cu standardele actuale. Muzica tinde să devină cam fadă, mai ales având în vedere timpul pe care ar trebui să-l petreci în joc în mod normal, dar acordurile austere evocă în primele ore atmosfera unui bivuac sau a unei săli de consiliu imaginare, unde generalii sunt aplecați deasupra unei hărți de război. După acea, Winamp, tată.

N-aș fi prea drastic în privința ocazionalelor bug-uri – nu le poți evita când te înhami la un gameplay atât de grandios, iar frecvența lor e departe de clasici ai genului (Fallout, anyone?). Tehnic vorbind, problemele reale sunt altele. Perioadele de încărcare rămân în continuare māricele; ar fi și greu altfel, având în vedere cantitatea de calcule necesare, dar realitatea este că aceste pauze adaugă la lentoarea generală. De asemenea, nu cred că specificațiile minime de mai jos sunt suficiente pentru a rula EU IV în mod satisfăcător, mai ales într-o fază avansată. Deci, fiți atenți. N-am putut cu niciun chip să-mi fac monitorul (și o spun pentru că bănuiesc că mai există din ăștia încăpățânați cu CRT-ul ca mine) să se-mpace cu rezoluțiile jocului, așa că fiecare sesiune de joc necesita de mai multe ori re-centrarea imaginii, meștereli etc. Nu sunt chestiuni colosale, dar sporesc neplăcut senzația mastodontică.

Cu ce rămânem după EU IV? Cu o recenzie prea scurtă, cu siguranță. Dar adevărul este că titlul celor de la Paradox, chiar dacă ușor simplificat și prea apropiat de "mainstream" după placul unora, este unul în care trebuie să te scufunzi câteva săptămâni pentru a decreta la sfârșit dacă monumentalitatea-i e fără cusur sau nu. Pentru un relativ neofit, crăpăturile în acest Turn Babel al mecanicilor, cifrelor și națiunilor nu sunt vizibile. Pentru cunoscătorul rasat, există suficiente schimbări care să-i ofere spațiu de experimentat și cântărit pentru câteva luni de-aici înainte. Oricum, ambele categorii au ce să mestece. Are și demo, ca pe vremuri. ▶ **Radu Sorop**









VERDICT LEVEL

+
- ▶ propune idei și rezolvari noi ale unor mecanici vechi
- ▶ extrem de complex, conținut generos, rejucabilitate imensă
- ▶ tutorial și "tips" ceva mai cărnoase,
- ▶ AI îmbunătățit pe harta politică, face joncțiunea cu CK II

–
- ▶ timpi de încărcare mari, mici probleme tehnice
- ▶ necesită un timp de adaptare
- ▶ unele alegeri discutabile pentru puriști

PE SCURT

Europa Universalis rămâne un joc pentru elita strategilor, serios și dur, mai puțin atmosferic și mai degrabă cerebral, care cere timp și dedicație pentru a-și dezvălui finețurile. Un fel de Bismarck cu numere, statistici și procente la piept, în locul medaliilor.

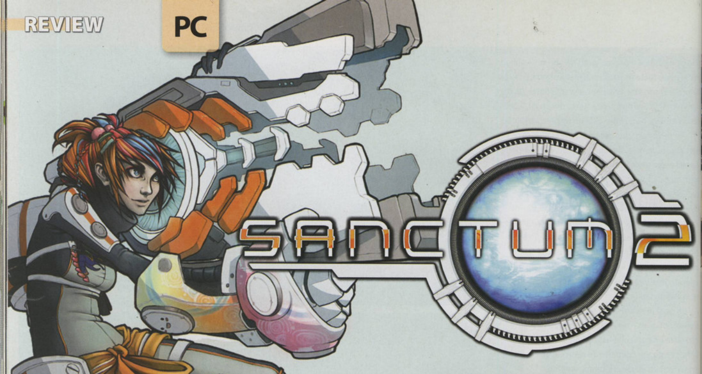
7.4

Gen Grand Strategy **Producator** Paradox Dev. Studio **Distribuitor** Paradox Interactive **Ofertant** GamersGate.com **ON-LINE** europauniversalis4.com

CERINȚE MINIME **Procesor** Intel Pentium IV 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800 512 MB

ALTERNATIVA CRUSADER KINGS II

Telenovela medievală e poarta de intrare în lumea Marii Strategii dacă ați fost atât de inculți gamericește până acum. Îi lipsesc crenelurile, cazanele cu smoală și șanțul cu apă ale lui EU.



Un joc 3D: Defensiv, Distructiv, Distractiv

Pentru a ne acapara atenția, unele jocuri se avântă în necunoscutul ludic, pe urmele unor formule nemaivăzute, inedite. Altele preferă o abordare diferită a problemei originalității, combinând elemente de gameplay deja existente în forme deosebite, cu rezultate extraordinare. Aș putea enumera o sumedenie de titluri exemplare, fiecare putând confirma cu ușurință afirmația anterioară, însă puține sunt mai interesante și captivante decât Sanctum. O combinație frumoasă de stil și acțiune inteligentă, creația studioului Coffee Stain aducea laolaltă mecanicile genurilor first person shooter și tower defense, dând naștere unui joc fantastic – unul dintre preferatele mele, aș adăuga. Succesul primei părți a mobilizat tânăra echipă suedeză, astfel încât antrenantul FPS TD a primit imediat un sequel. Dar este Sanctum 2 un joc pe de-a-ntregul evoluat, o continuare ambițioasă, sau avem parte de „more of the same", de o versiune cizelată a originalului, ușor confundabilă cu un update consistent?



Interfața utilizată în construcția turnurilor este perfect integrată în HUD.



Un loadout de prin incipit. Muniția infinită nu înseamnă neapărat un avantaj, deoarece armele se incing foarte repede.

Matematică, arme, turnuri și ideograme

Poate că era mai bine pentru toată lumea dacă redactam acest review folosind ideograme. Aș fi putut sintetiza acțiunea jocului într-un kanji simplu, reprezentând un omuleț înarmat, stând la baza unui turn. Mda, dar asta ar fi însemnat omiterea poveștii planetei Loek-III, a extratereștrilor Lume și a celor patru Gardieni... Dacă stau să mă gândesc, Sanctum 2 poate fi rezumat mai ușor sub forma unui calcul: un FPS generic + un TD solid + o direcție artistică futuristă, curată + un story cât de cât interesant = un joc mai bun decât suma componentelor sale. În ciuda valorilor de producție scăzute, cei de la Coffee Stain Studios au încercat eliminarea senzației de amatorism din storytelling, folosind tehnica benzilor desenate pentru a transmite subiectul poveștii. Din fericire, stilul artistic adoptat e un veritabil deliciu vizual, care va bucura garantat adepții SF-ului cu influențe anime. Acțiunea se desfășoară în viitor, pe o planetă proaspăt colonizată de Britech Foundation. Conflictul apare atunci când locuitorii unei colonii mai vechi – distruse în urma atacurilor unor creaturi-ciupercă băștinașe, denumite Lume – se grupează într-o organizație obscură, cu activități revoluționare semi-teroriste. Aceștia își spun, ahem, Tsygan. Războiul se desfășoară pe multiple planuri, dar toate orbitează în jurul Nucleelor (Cores) aflate la baza sistemelor de susținere a vieții de pe Loek-III. Jucătorul poate selecționa unul din cei patru Core Guardians, fiecare având la dispoziție un arsenal unic, cu proprietăți și abilități individuale. Eu am ales-o instinctiv pe Sweet Autumn, puștoaica înarmată cu un lansator gigantic de rachete, însă am experimentat puțintel și cu Skye Autumn, luptătoarea echilibrată, SiMo, un robot sniper sau Haigen Hawkins, rebelul grupului. Gameplay-ul urmează formula primului titlu, întâlnită și în Orcs Must Die! (diferența constă în perspectivă): inamicii atacă în valuri tot mai numeroase, în timp ce Gardienii trebuie să amplaseze strategic turnuri defensive și ziduri, ciuruind cu armele din dotare orice lighioană rămasă în viață. Fiecare kill este recompensat cu puncte de credit, folosite apoi la ridicarea ori upgradarea de noi turnuri. Strategia constă



Cine nu papă rachetă, nu papă nici plumb de gatling!


De la betoane la junglă. O schimbare plăcută de atmosferă pe Loek-III.

SUPER SANCTUM TD

Versiunea de Sanctum 2 testată de mine a sosit la pachet cu un cod, destinat activării tuturor DLC-urilor lansate pe orbita Steam. Varianta completă include o surpriză plăcută, sub forma unui spin-off intitulat Super Sanctum TD. Practic, SSTD este o transpunere în 2D a acțiunii din Sanctum, utilizând o grafică retro, plină de pixeli simpatici. Minijocul mi-a mâncat o grămadă de timp, căci simplitatea de care dă dovadă se poate transforma rapid în dependență, mai ales pentru cei pasionați de genul tower defense. Mai jos am inclus o imagine sugestivă din SSTD, pentru a evidenția diferențele dintre jocul principal și rezultatul secundar.





Direcția artistică este încântătoare.

în gestiunea inteligentă a resurselor și în poziționarea perfectă a fiecărui turn, mai ales că există treisprezece tipuri mari și late din care puteți alege. Unele au roluri eminamente defensive, altele bombardează violent valurile de Lumes, iar restul îndeplinesc funcții de suport tactic. De asemenea, timpii de reîncărcare și cooldown-ul fiecărei abilități sunt factori marcanți în stabilirea ritmului luptelor și, prin consecință logică, a eficienței strategiei de apărare. Problema jocului rămâne plictiseala groaznică din campania singleplayer. Fără compania unor tovarăși Gardieni umani, Sanctum 2 nu își arată adevăratul potențial. Multiplele combinații de arme, turnuri și perks, făcute posibile prin intermediul loadout-ului configurabil, generează o miriadă de consecințe, vizibile numai în multiplayer. Chiar și așa, răspunsul întrebării din introducere survine natural, fără un efort cognitiv constrict și fără o notă exagerată de subiectivitate: Sanctum 2 este un FPS TD extraordinar, un sequel vizibil îmbunătățit față de titlul original, plin până la refuz cu acțiune, tactică și strategie. E bun, ieftin și merită butonat alături de prieteni ore în șir. ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

+
- acțiune inteligentă, strategie dinamică
- combinație reușită de FPS și TD

−
- plictisitor în singleplayer
- uneori este mult prea ușor

PE SCURT

Un succesor perfect pentru primul joc de succes al celor de la Coffee Stain Studios. Defensiv, distructiv și distractiv, Sanctum 2 este un FPS TD excelent.

8.5

Gen FPS/TD **Producător** Coffee Stain Studios **Distribuitor** Coffee Stain Studios **Ofertant** GamersGate.com **Online** coffeestainstudios.com/games/sanctum-2

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA ORCS MUST DIE! 2

Orcs Must Die! 2 rămâne în continuare cel mai bun action tower defense din scurta istorie a genului. De ce? Fiindcă toți orcii trebuie să moară!



Dialog despre arme anti-turn

ANOMALY 2

DATA: 31.08.2113 **ORA:** ZULU 2331 **COORDONATE:** 45° 47′ 14.7876″ N ; 24° 8′ 35.7324″ E **TEMPERATURĂ:** -44°C **SUBIECŢI:** Umanoizi; două exemplare; nu există informaţii suplimentare privind originea. **COD SPECIAL IDTACT:** http://img694.imageshack.us/img694/2789/4bjc.png **TRANSCRIEREA CONVERSAŢIEI:///**

A: Bun. Să înţeleg că tu îmi vorbeşti despre un reverse-tower defense cu influenţe RTS? Un joc care întoarce pe dos mecanica de bază a unui TD clasic?

B: Da. Chiar nu ai jucat Anomaly: Warzone Earth?! E un joc foarte simpatic, poate chiar mai distractiv decât sequel-ul – dar intrăm în cu totul alte discuţii. Oricum, la fel ca Anomaly 2, a fost dezvoltat de 11 bit Studios, acum mai bine de 100 de ani.

A: Spune-mi mai multe despre continuare. Trebuie să parcurg cu orice preţ primul capitol pentru a-l înţelege? La cum stau lucrurile acum, nu cred că mai am suficient timp...

B: Nu neapărat. Poţi începe direct cu Anomaly 2. Jocul beneficiază de un tutorial coerent, iar povestea este uşor de prins din urmă. S-ar putea să îţi sune cunoscut: o rasă de extratereştri cu aspect cefalopod distrug o mare parte din civilizaţia umană şi reduc drastic temperatura de pe glob. Tu eşti un ofiţer de elită, membru al convoiului militar Yukon - ultima speranţă a omenirii. Punctul tău forte este un costum de luptă foarte avansat.



Dr. Zander, doctor în fizică cuantică şi futurologie.

A: Punctul meu?

B: Nu al tău, cap de tinichea! Al personajului din joc. Costumul îţi deschide un panou tactic cu abilităţi speciale, ce pot fi plasate pe câmpul de luptă folosind interfaţa intuitivă. Controlul este simplu şi extrem de bine implementat.

A: Şi cum se desfăşoară o misiune tipică, mai exact?

B: Foarte simplu.



O simulare tactică într-un joc strategic. Brain freeze!



Personajul se poate mișca destul de repede pe hartă, asistând coloanele de vehicule aliate cu ajutorul abilităților costumului. Dar stai, nu trage concluzii pripite, prietene cyborg! Gameplay-ul devine multilateral dezvoltat din punct de vedere strategic și tactic odată ce introduci în ecuație posibilitatea desfășurării de noi vehicule, fiecare cu proprietăți și roluri diferite. În plus, pe măsură ce distrugi "turnurile" extraterestre, poți aduna resurse (Carusaurum) sau abilități suplimentare. Percepi influența RTS acum?

A: Procesez... percep... întrebare: convoiul meu urmează o rută fixă?

B: Aha! Mă bucur că întrebi. O hartă tactică virtuală îți permite stabilirea propriei rute, prin modificarea sensului intersecțiilor. Vehiculele din convoi urmează calea stabilită de tine – preferabil cea mai sigură.

A: Deși protocolul meu creativ este limitat, presupun că posibilitatea transformării vehiculelor în roboți ar putea întoarce balanța în favoarea mea.

B: Exact asta au considerat și producătorii jocului. Fiecare unitate suportă un proces de morphing, adoptând forma unui mech. Unitățile de luptă multirol deschid noi opțiuni tactice. Jocul este mai complex decât ai crede. Anomaly 2 are ceva aparte – senzația unui joc bine făc(...)

A: Alertă! Senzorii mei detectează prezența unor Anomalii în perimetrul adăpostului. Se pare că au fixat mini-focoasele nucleare pe coordonatele noastre.

B: Îmi pare rău pentru tine, cap-de-fier! Nu ne vom înfrunta niciodată într-un meci multiplayer tower offense vs. tower defense. Ar fi fost o experiență interesantă. Până aici ne-a fost...///

SFÂRȘITUL ÎNREGISTRĂRII. UNITĂȚILE-VÂNĂTOR AU ELIMINAT ȚINTELE UMANOIDE FOLOSIND FOCOASELE NUCLEARE DIN DOTARE. MISIUNE: SUCCES. GLORIE MENTALULUI COLECTIV CEFALOPOD!

CRC://AIDAN



Roșu, verde și albastru. Culorile unui apocalips vesel.



Salut! Noi suntem Convoiul, iar activitatea noastră preferată este pârjolul nuclear.

VERDICT LEVEL

- O alternativă interesantă la TD-urile clasice
- Grafica, sunetul și controlul
- Campaniei îi lipsesc dinamismul și intensitatea primei părți.

PE SCURT

Un joc bun, captivant chiar și peste 100 de ani. O experiență tactică originală, atât în singleplayer, cât și în multiplayer.

8

Gen RTS/TD **Producător** 11 bit Studios **Distribuitor** 11 bit Studios
Ofertant GamersGate.com **Online** http://www.anomaly2game.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.5GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** HD5670

ALTERNATIVA SANCTUM 2

Motivele sunt expuse în recenzia jocului, prezentă în această ediție a revistei. Se pare că genul TD dă naștere unor titluri formidabile.



Don't Starve

Naked and Afraid

GEN ADVENTURE, INDIE, SURVIVAL **PRODUCĂTOR** KLEI ENTERTAINMENT **ONLINE** DONTSTARVEGAME.COM **PLATFORME** PC

Nu Muri de Foame a trecut pe lângă mine aşa cum a şi apărut, fără mare tam-tam. Am privit pentru câteva secunde imaginile de gameplay, am citit jumătate de pagină despre cum se joacă şi am decis că nu e ceva ce vreau să încerc. După ce a fost lansat, câteva lucruri mi-au atras însă atenţia. În primul rând, nota mediată a gamerilor de pe Metacritic era mai mare decât cea a review-urilor profesioniste, ceea ce înseamnă mai mereu că jocul este făcut cu suflet sau că are o adâncime a gameplay-ului ascunsă, cu care trebuie să te deprinzi şi să te înfrăţeşti în timp. Apoi, am dat peste un interviu cu băieţii de la Kley Entertainment în care vorbeau despre joc. Dacă aş fi ştiut din prima că e făcut de ei, probabil l-aş fi urmărit mult mai îndeaproape. Mulţi dintre voi cred că îşi aduc aminte cât de mult m-a impresionat Mark of the Ninja, dar mai ales la ce nivel ridicat de producţie a ajuns această firmuliţă după doar 3 titluri. În sfârşit, câteva review-uri scrise de site-uri în care am încredere m-au convins că prima impresie a fost înşelătoare, oare când o să mă învăţ, şi că jocul trebuie încercat.

Aşa se face că acum câteva săptămâni m-am trezit pentru prima oară în mijlocul pădurii Don't Starve, unde am primit un singur sfat: „Găseşte ceva de mâncare până la sfârşitul zilei." Atât. Jocul nu te ţine de mânuţă şi nu îţi explică nimic altceva. Începi să strângi rămurele, mure, pietre, flori, fără să ai idee dacă ce faci e bine. Explorezi. Descoperi că, odată ce ai strâns una, alta, le poţi combina pentru a crea unelte, îmbrăcăminte sau alte obiecte al căror scop îţi scapă pentru moment. După care vine noaptea şi realizezi că ai fost minţit. Nu foamea e pericolul iminent, ci întunericul şi monştrii care-şi fac apariţia în mijlocul lui. Fără alimente rezişti chiar şi două zile, fără foc nu treci însă noaptea. Un topor, asamblat dintr-o ramură şi o piatră ascuţită, va fi primul obiect valoros pe care îl creezi şi unul dintre cei mai buni prieteni ai tăi pe parcursul aventurii. Înveţi repede să tai copaci pentru focuri de tabără care să ţină baubaul departe de tine. În primele ore vei muri des şi de multe ori prosteşte – uiţi că ai nevoie şi de mâncare, îţi dai singur foc la avuţie etc. Iniţial, jocul este frustrant şi dificil de digerat. Cu atât mai mult cu cât nu există Save. Dacă mori, o iei de la început. Dacă nu, continui de unde ai rămas. Jocul nu ar fi ce este dacă ai putea salva, dar minţile noastre au fost atât de rău reprogramate de sistemul clasic de salvare, încât ne e greu să acceptăm un simplu fapt. Dacă ai murit, ai pierdut tot. Grafica deosebită, dar apăsătoare, nu ajută nici ea. Toate aceste lucruri nu m-au îndepărtat, ba din contră, m-au îndârjit şi au făcut jocul unul foarte atmosferic, cu adevărat survival. Ce m-a făcut însă,



Într-un joc axat pe explorare şi experimentare, majoritatea printurilor sunt adevărate spoilere, aşa că vă arăt câteva din care sigur nu o să înţelegeţi mare lucru, dar care, sper eu, vă vor face curioşi.

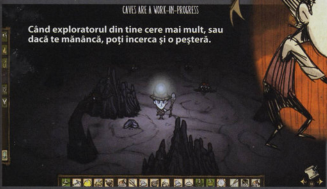


Începuturi singuratice, mereu diferite. Jocul randomizează tot cu fiecare nou început.


Apoi vine iarna... că să nu te înveți cu binele.


E și asta o soluție.





Când exploratorul din tine cere mai mult, sau dacă te mănâncă, poți încerca și o peșteră.


Pregătit pentru ce-i mai rău. Mulți spun că jocul este o clonă de Unreal World – și el prezentat în Level, dacă-mi aduc bine aminte – sau Minecraft. Ideea de bază e cam aceeași, în rest...

după vreo 4-6 ore de testat și explorat, să renunț au fost regulile... ireale, după care lumea din Don't Starve își duce veacul. Ca pasionat al documentarelor și show-rilor de supraviețuire, cu foarte greu am digerat faptul că, de exemplu, un morcov te hrănește la fel de bine ca un iepure prins cu ajutorul unuia. Chiar și în această lume de basm – să nu vă mire dacă o să vi se întâmple ceva rău dacă omorâți prea mulți fluturi –, tot mi se pare tras de păr. Mi-ar fi plăcut o abordare mai realistă și implicit mai clară în locul balansării forțate la care au recurs producătorii aici. Gânduri răzlețe m-au adus câteva zile mai târziu înapoi: „dar dacă hrănesc animalul x în loc să-l vânez?" sau „dar dacă scot din rădăcină toate tufele care fac mure și le pun pe toate într-un loc?"

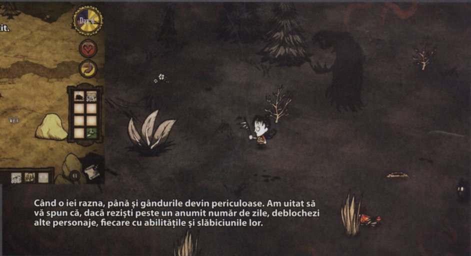
Surprinzător, majoritatea acestor idei au funcționat, iar între timp mintea a ajuns să accepte regulile ciudate ale jocului. Am început să trăiesc în ritmul pădurii, în simbioză cu ea. Aproape tot ce faci are repercusiuni, așa că înveți repede că e bine să nu transformi totul în resurse, începi să simți unde e bine să-ți bagi nasul, cât de departe să te duci cu explorarea, cum să construiești o bază, să o fortifici și așa mai departe. Eram prins, jocul dă o dependență, odată ce l-ai înțeles, groaznică, trăiești acolo. Până și barba, după ce o razi, o poți folosi la ceva.

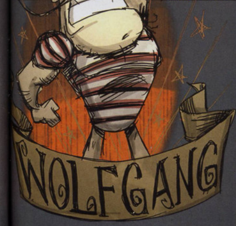
Și vorbind de explorare și experimentare, poți juca fără să deschizi niciun wiki, caz în care totul devine stresant (în sensul bun) și trebuie să avansezi cu pași mărunți. Sau ca un intelectual, caz în care joaca se transformă într-una mult mai strategică. În acest mod, vei pierde însă mult din acel sentiment al descoperirii, chit că ce descoperi te va omorî. Și subliniez intelectual, în sensul că, da, cu un wiki în față vei ști ce poți face cu orice și care-ți sunt posibilitățile, dar asta nu înseamnă că joaca de-a supraviețuirea va fi floare la ureche. Jocul e dificil chiar și așa. Mai ales dacă iarna te ia pe nepregătite.

De fapt, găsesc incredibil cum reușește constant să te pună în dificultate, într-un dans continuu împotriva morții. Acum ai nevoie de hrană, acum de lucruri frumoase sau de reușite pentru a nu înnebuni, acum de „medicamente" pentru a te face bine. O sută de morți diferite vă așteaptă după fiecare „colț". Ascunse, penibile, haioase, ciudate. Dar, între aceste morți, veți descoperi povești incredibile, vă veți face prieteni și veți înțelege ce simțeau primii oameni când reușeau să subjuge o zonă virgină. Survival adevărat într-o lume de basm cult.

Inițial m-am supărat fiindcă nu am putut face review-ul mai aproape de data de lansare a jocului. Don't Starve este însă un proiect în plină desfășurarea, iar Klei adaugă conținut constant. Peșterile, de exemplu, pot fi explorate, dar sunt încă „work in progress". În acest moment titlul este mult mai complet și mai bine balansat decât a fost la început; acum, merită din plin, cu atât mai mult la ofertă. Am dorit să-i dau și notă, dar jocul va avea altă valoare pentru fiecare în parte. Dacă vă prinde, poate foarte ușor să devină pentru voi jocul anului. De nu, sunt sigur că mulți îl vor considera o pierdere de timp. ► **ncv**


La furat de ouă. O greșeală pe care nu am mai repetat-o până nu am fost sigur că sunt pregătit.


Când o iei razna, până și gândurile devin periculoase. Am uitat să vă spun că, dacă reziști peste un anumit număr de zile, deblochezi alte personaje, fiecare cu abilitățile și slăbiciunile lor.





GEN ADVENTURE **PRODUCĂTOR** THE FULLBRIGHT COMPANY **ON-LINE** GONEHOMEGAME.COM **PLATFORME** PC, PS4 (TBA)

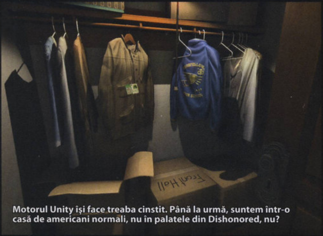
Ori de pleci, ori de vii?!

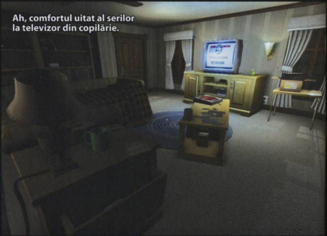
Nu vezi în fiecare zi notele de care a avut parte Gone Home, adventure-ul bazat pe explorare al celor de la The Fullbright Company. Sunt câteva site-uri de jocuri foarte mari și influente care încearcă în ultimii ani să-și recupereze capitalul de imagine pierdut (vă mai amintiți, probabil, scandalul recenziilor sponsorizate), astfel încât tratează cu destulă indulgență producătorii independenți, risipindu-le laude și scoruri bune atunci când nu par să pericliteze cota de piață a vreunui titlu de casă mare. În consecință, devin circumspect din oficiu atunci când osanalele depășesc un anumit nivel. Gone Home mi-a apărut precum acel elev premiant la toate materiile, care e pe deasupra și extrem de educat, bun și frumos – are aproape notă maximă cam peste tot. Trebuia să văd ce e în neregulă cu el.

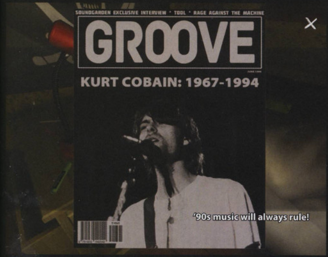
Mătăluță esti Katie, o americancă tânără care tocmai s-a întors dintr-o vacanță prelungită prin Europa – un Mare Tur adaptat la cerințele și posibilitățile clasei medii de peste ocean. În mod cu totul și cu totul excepțional, familia pare să te fi luat în serios atunci când i-ai asigurat prin robotul telefonic că nu trebuie să te aștepte la aeroport. Astfel încât, ajungi singură, în prag de noapte și cu o furtună amenințătoare pe fundal, pe terasa noii reședințe în care părinții și Sam, sora ta mai mică, s-au mutat între timp. Nimeni nu pare să fie prezent pentru a te întâmpina. Vei descoperi alături de Katie, cameră cu cameră, indiciu după indiciu, puțin înfricoșătoarea casă părăsită misterios de ocupanții ei.

Felul în care explorarea este regizată este, într-adevăr, inteligent. Încă de la început, în aer plutește sugestia unui pericol fizic sau metafizic cât se poate de real. De fapt, subiectul principal al jocului este tumultul adolescentin al lui Sam, încercările ei de adaptare în noul mediu școlar, deșteptarea sexualității ei, clinciurile cu părinții. Toate indiciile premonitorii și încărcătura aferentă de suspans sunt piste false, heringi murați, care, până la final, îți este explicat cât de roșii sunt. Gone Home este o poveste de viață obișnuită, dar care se folosește de tot instrumentarul unor genuri mai spectaculoase (cum ar fi poveștirile cu fantome), asigurându-se că nu merge mai departe decât își poate permite cu sugestiile macabre și că îți furnizează explicații logice, lizibile pentru ele. S-a mizat pe un transfer de tensiune, care să-i mențină suficient captivați și pe cei care nu gustă dramele mundane, iar el a reușit surprinzător de bine.

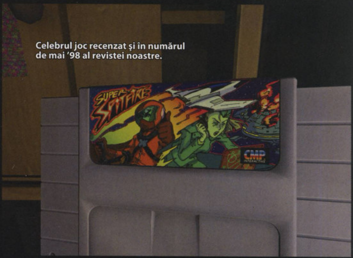
Altfel, curgerea intrigii este cât se poate de previzibilă, alunecând și culisând lin exact cum și când te-ai aștepta. Având în vedere subiectul, n-aș spune că e un lucru rău, scopul fiind acela de a cartografia tribulațiile unei tinere, și nu de a șoca sau uimi prin tot felul de întorsături de situație. Mi s-a părut destul de ciudată modalitatea prin care Katie intervine din când în când


Motorul Unity își face treaba cinstit. Până la urmă, suntem într-o casă de americani normali, nu în palatele din Dishonored, nu?


Ah, comfortul uitat al serilor la televizor din copilărie.



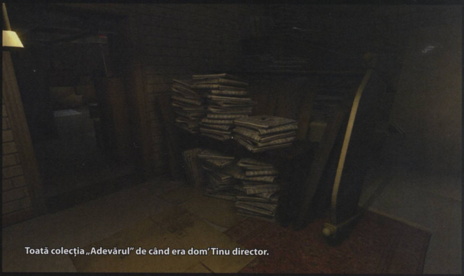
'90s music will always rule!



Celebrul joc recenzat și în numărul de mai '98 al revistei noastre.

pentru a-ți povesti din păsurile ei, dar finalul închide destul de corect acest cerc, așa încât să nu ți se pară o grosolană scăpare. Un mare plus este interpretarea vocală, extrem de caldă, de sensibilă, de autentică, plină de acea împletire de melancolie și neliniște atât de ciudat specifică adolescenților.

Liniile poveștii părinților, ca un cuplu, dar și individual, sunt la fel de interesante; dacă nu chiar mai mult, ar putea susține unii. Ocupă un spațiu mai restrâns, dar suficient de vizibil încât să reprezinte o contra-pondere de efect pentru sentimentele mai pe șleau prezentate ale adolescentei rebele. Probabil că tocmai această brevitate le adaugă farmec, așa că mă înfrânez de la a cere mai multe în sensul ăsta; figura mamei e mai estompată și impersonală decât a tatălui (care are un traseu trist și simpatic, în același timp), dar s-o numim o alegere de design conștientă – riscul unei supra-dramatizări feminine – și s-o lăsăm așa.

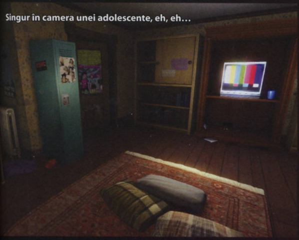


Toată colecția „Adevărul" de când era dom' Tinu director.

Ce mai este Gone Home? Un omagiu adus anilor '90, de la serialele și filmele, până la muzica și atitudinea perioadei respective. Și o reverență făcută scrisului înaintea digitalizării la scară largă, în special. E foarte adevărat că notițele, schimburile de corespondență, fițuicile, ilustratele, ciornele, avizele și comunicatele oficiale, toate hârtiile și celelalte înscrisuri pe care le găsești prin casă par o aglomerare de texte scandalos de mare și de evidentă. Dar la o judecată mai rece, mi-am dat seama că toate acestea fac parte dintr-o colecție pe care o familie normală o poate aduna de-a lungul câtorva luni de zile fără nicio problemă.

Că inclusiv eu păstrez răvașe de dragoste, frânturi de jurnal, încercări literare pubere, bilete de intrare, acte și diplome și alte cele; iar cineva care și-ar dedica timp găsirii și parcurgerii lor, ar fi în stare să-mi creioneze un portret la fel de detaliat și de exact, pătrunzând uneori esența mai mult decât îmi place mie să cred posibil. Jocul operează, desigur, o concentrare, o cristalizare a acestor informații, de găsit mai disparat în viața reală, dar o face tocmai pentru a-ți arăta cât de mult din tine este conținut în această memorie de hârtie. Sau cât era, mai bine spus.

Gameplay-ul nu prea există. Aproape toată activitatea ta se va reduce la a explora casa, a analiza obiectele și a citi textele, punând cap la cap ce s-a întâmplat în ultimele luni. Vizita câtorva dintre dependințe îți este permisă numai după ce ai găsit cheile potrivite și, surpriză mare, avem chiar și un puzzle: un seif a cărui combinație trebuie găsită undeva în maldărul de documente pe care le parcurgi. Gone Home este mai degrabă o nuvelă interactivă decât un joc în sensul clasic al cuvântului; iar ăsta nu e un lucru neapărat rău, doar că cei care nu suportă acest gen de abordare trebuie s-o știe dinainte. Acum, problema se pune astfel: ar fi câștigat mai mult Gone Home dacă ar fi conținut și o brumă mai acătării de puzzle-uri sau este această alegere a non-gameplay-ului singura capabilă să pună în evidență mesajul jocului?



Singur în camera unei adolescente, eh, eh...

Din felul în care este construit spațiul casei și în care sunt aranjate obiectele personale și de mobilier, aș îndrăzni să spun că puteau fi încropite câteva puzzle-uri destul de lejer. Există considerații de timp, de bani și de scop care trebuie luate în calcul. Dar producătorul putea opta pentru două variante de joc (cumva în genul Monkey Island 3): una s-ar fi concentrat strict pe explorare, permițând astfel accesul și celor care nu au jucat un joc în viața lor, pe când cealaltă ar fi oferit mai multă diversitate și mai multe "ancore" gamerilor vechi, ca mine. Cred că jocul și-ar fi mărit plaja de consumatori fără să îndepărteze decisiv niciuna dintre tabere și fără să facă concesii estetice.

Paragraful de mai sus nu trebuie înțeles ca o critică. Până la urmă, Gone Home nu trebuie înțeles și judecat ca altceva decât ceea ce vrea să fie. Marile lui probleme ar putea fi aceea că se termină prea repede (circa 3 ore) și faptul că, deși reușește să te atragă și să te motiveze pe parcursul lor, nu reușește parcă să facă pasul acela către soclul capodoperei. E sincer și direct, te emoționează suficient și te ține în scaun, dar ceva se pierde odată ce iei distanță. Se prea poate ca reacția mea să fie singulară, dar acest episod de viață mi-a lăsat o impresie călduță, plăcută, însă nicidecum atât de puternică încât să merite nota maximă. Da, și-a făcut toate temele, dar parcă îi lipsește acel strop de anarhie care l-ar face să fie nu numai un elev exemplar, ci și cel mai popular tip din liceu. ▶ **Radu Sorop**



Joc eretic şi demoralizator

SHIN MEGAMI TENSEI NOCTURNE™

真·女神転生



Hai cu șăutaimu!



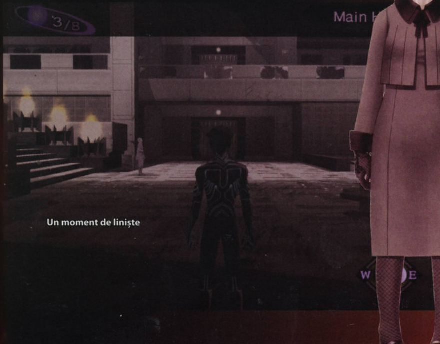
Cred că v-ați prins încă din numărul trecut că am dezvoltat o obsesie pentru o serie de RPG-uri japoneze pline ochi cu draci, laci, diavoli impielițați, demoni, satane nocturne, mamoni, gogi, magogi, bafometi, belzebuți, zânișoare, îngeri, arhangheli, pricolici japonezi, fârlifuși irlandezi și zeci de alte lighioane oculte care împânzesc miturile omenirii încă din cele mai vechi timpuri. Plus Mara, pe care-ați putut-o (sau l-ați putut, dacă luăm în calcul falnicul mădular care vă privea curios dintr-o pădure de tentacule) admira într-un artwork interzis minorilor care s-a strecurat cumva în articolul dedicat lui Strange Journey. Unde mai pui că le poți colecționa pe toate, ca într-un Pokemon mai japonez decât Shogunul, conceput special pentru sataniștii obsesiv compulsivi.

Shin Megami Tensei: Nocturne (Lucifer's Call în Europa), starul rubricii retro din această lună (căci toamna se numără demonii, după cum vă poate spune orice exorcist mai cu ștaif) este al treilea joc din serie (adică din seria principală, cu numere în coadă, nu am luat în calcul spin-off-urile) și primul care a realizat saltul în cea de-a treia dimensiune. Personajul principal poate fi admirat în întreaga lui splendoare și controlat dintr-o perspectivă 3rd person, dar, dacă sunteți mai conservatori și doriți să admirați postapocalipsa ocultă prin ochii protagonistului, va trebui să terminați jocul, moment în care vi se oferă posibilitatea de a transforma Nocturne într-un dungeon crawler first person, la fel ca înaintașii săi de pe Super Nintendo. Anul acesta SMT: Nocturne a împlinit venerabila vârstă de opt ani (aproximativ zece în Japonia, ei l-au primit cu vreo doi ani înaintea europenilor), deci cred că se califică pentru o veșnică pomenire în rubrica dedicată exclusiv jocurilor vechi, da' bune. A, și nu știu dacă v-am spus, dar, la vreo câteva minute după începerea jocului, întreaga omenire trece în lumea celor drepți. Mai puțin vreo trei sapienși de care vă veți ciocni din când în când... N-ai cum să nu iubești Apocalipsa, mai ales când ești unul dintre puținii supraviețuitori, un vierme primit în dar de la un personaj misterios (pe care l-am bănuit de satanism patologic) îți oferă puteri demonice și toată lumea ajunge să te numească demi-fiend. Adică semimamon. Cu S mare.



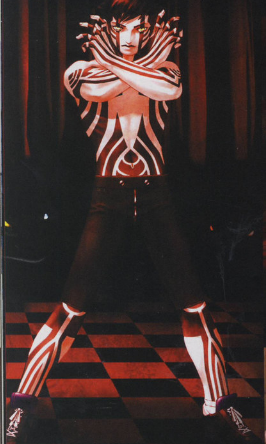
Apocalipsa Soarelui Răsare

În principiu, Shin Megami Tensei este un RPG japonez cu lupte pe ture, personaje ciudate rău și un plot subțirel, dar deosebit de ocult, presărat pe ici, pe colo cu diverse giumbușlucuri stilistice și ezoterice tipic japoneze menite să-ți dea impresia că faci mai mult decât să pliveşti Grădina Domnului de buruienile satanice care-au răsărit ca ciupercile atomice după apocalipsa nucleară. La o privire mai atentă, realizezi că jocul ăsta îl are pe dracu' în el. Și la propriu, și la figurat. N-am o cultură incredibil de solidă în domeniu', dar am jucat câte ceva din oferta vastă a japonezilor și, până acum, Shin Megami Tensei: Nocturne mi se pare unul dintre cele mai bune RPG-uri de gen pe care le-am încercat până acum. Este un JRPG dificil, mai ales pentru generația "apeși un buton și ceva SPECTACULOS se întâmplă", dar provocarea nu se rezumă la conflictul etern dintre om și generatorul de numere aleatorii, ci mai degrabă la exploatarea inteligentă a "uneltelor" (vrăji, skill-uri, mecanici și așa mai departe) pe care ți le oferă jocul. În alte cuvinte, pierzi și câștigi pe barba ta. Dacă



Un moment de liniște







Belzebut

ai câștigat o luptă mai dificilă, înseamnă că ai fost, într-adevăr, meseriaș, iar dacă ai pierdut-o pentru a treia oară la rând, sigur ai făcut ceva greșit sau ai ignorat indiciile care ți-ar fi putut aduce o victorie relativ ușoară. Norocul pur nu prea intră în calcul. Mai există și câteva excepții, dar știți ce se spune despre ele…

Despre poveste n-am prea multe de spus, căci, cum am pomenit și mai sus, cred că e acolo să-ți ofere un cadru pentru demonstrațiile de măiestrie marțială ale haitei tale de diavoli impielițați. Totuși, cum mi se pare că se întâmplă și în alte rpg-uri nippone, un individ ceva mai inchizitiv, cu o mică pasiune pentru ocult și cu mai multă glagorie decât mine, ar putea descoperi ceva mai multă substanță despicând firul epic în patru. În plus, jocul are vreo șase finaluri (unul îl puteți obține explorând un labirint imens complet opțional), deci presupun că merită să acordați puțină atenție și acestui aspect…



O satană pletoasă

În foarte puține cuvinte, protagonistul este un licean norocos care, spre deosebire de populația planetei (sau doar a Tokyo-ului, nu mai țin minte exact), a reușit să supraviețuiască Concepției, un eveniment eminamente apocaliptic. Pentru a-i mări speranța de viață în Lumea Nouă (Vortex World) creată în urma Concepției și infestată cu demoni de toate orientările și toate naționalitățile, un cuplu misterios (o bătrână în negru și un copil deosebit de suspect pe care îl bănuiesc că ar fi însuși Lucifer) îi face cunoștință cu un parazit (Matagama, o să descoperiți și alții pe parcursul jocului, principala lor funcție este să vă ofere diverse skill-uri) care îl metamorfozează într-o ființă cu trup de demon și inimă de om (Demi-fiend). Și de-aici începe distracția. Ce voiam să mai zic este că Nocturne mustește de atmosferă. O atmosferă sumbră, depresivă, de apocalipsă târzie, de toamnă, augmentată de o coloană sonoră de excepție pe care o am și acum în playlist…

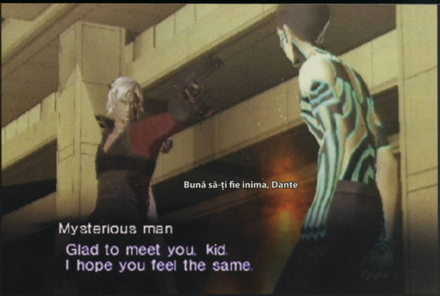


Please allow me to introduce myself...

Dracu' m-a pus

Fiind urmașul unor dungeon crawlere foarte apreciate pentru SNES (SMT I și II, traduse de fani, le găsiți la o căutare simplă pe google), principalele atracții ale lui Nocturne sunt explorarea și, normal, luptele. Cum veți





Bună să-ți fie inima, Dante

bubui demoni aproximativ 90% din timpul de joc, o să vorbesc puțin mai mult despre aspectul marțial. Sistemul de luptă este oarecum simplu, ușor de înțeles și se bazează în special pe identificarea și exploatarea slăbiciunilor inamicului. Și cum aveți la dispoziție o menajerie de peste o sută de demoni, dintre care majoritatea pot fi recrutați în party (sau creați prin fuziune, vezi articolul despre Strange Journey), aveți de făcut ceva muncă de cercetare. Echipei tale (protagonistul plus trei demoni) îi sunt alocate un număr de "ture" (press turns, le-aș numi mai degrabă acțiuni). O acțiune a unui membru al party-ului costă un press turn, dar, dacă reușești să lovești un inamic cu un atac la care acesta este sensibil, îți primești "acțiunea" înapoi. Dacă, în schimb, ai ghinion și inamicul este imun la tipul tău de atac, vei pierde între unul și un număr de press-turns. Regula este valabilă și în cazul atacurilor inamice și ați face bine să o țineți minte atunci când veți da de un boss fără slăbiciuni, unde singura șansă este să-l faceți să-și piardă turele lovindu-vă cu atacuri la care sunteți imuni, în timp ce voi îl tocați încet, dar sigur. De asemenea, foarte utile sunt buff-urile și debuff-urile. La început nu le-am prea folosit, dar ceva mai încolo au devenit indispensabile. În alte cuvinte, va trebui să folosiți tot arsenalul ocult pe care vi-l pune jocul la dispoziție. Și este un arsenal impresionant, zic eu, ceea ce îi oferă lui Nocturne o dimensiune strategică și tactică mult mai pronunțată decât în multe RPG-uri din tagma sa.

Repet, Nocturne este un joc dificil în care ți-o poți lua ușor de tot pe coajă de la un random encounter dacă nu ești atent, ceea ce face grinding-ul o acțiune nu tocmai lipsită de suspans. Nu e deloc plăcut ca, după vreo două ore de încăierări cu băștinașii, să mori ca prostul la trei pași de savepoint (presupunând că nu îl jucați pe emulator, unde puteți abuza de funcția de save state încorporată în software). Ce vă trebuie, pe lângă porția clasică de grinding (căci la un moment dat va trebui să vă ocupați și cu așa ceva), este un plan principal, vreo două sau trei de rezervă și cel puțin patru de urgență, provizii și un pluton de belzebuți aleși pe sprânceană, astfel încât să acopere o gamă cât mai largă de rezistențe și atacuri elementale. Bineînțeles, n-o să fiți niciodată pregătiți pentru absolut tot ce vă aruncă Nocturne în cârcă, iar proviziile și loot-ul nu sunt chiar din abundență (ceea ce îi oferă jocului și un iz discret de survival horror), dar repetiția e mama înțelepciunii, iar dacă ați studiat cu atenție obiceiurile diavolului care tocmai a șters pe jos cu voi în cel mai umilitor mod (încă mai tremur de nervi când îmi aduc aminte de întâlnirea cu Matador), a doua oară ar trebui să-l doborâți în timp record dacă nu îi săriți din nou la gât înarmați cu o praștie și un suflător de cornete. Din câte am observat eu în aproximativ douăzeci de ore de joc, un boss care pare imposibil la prima vedere poate fi dat jos în mai puțin de cinci minute cu o tactică și cu o echipă adecvate. Sub acest aspect, încăierările cu boșii (nu i-am bătut pe toți, deci voi generaliza puțin) par mai degrabă niște puzzle-uri, unele dintre ele cu soluții multiple.



Fiindcă mi-am depășit cu mult spațiul alocat de stăpânire, o să închei aici, nu înainte de a vă recomanda SMT: Nocturne cu șapte guri de câte șapte ori în cea de-a șaptea zi. Dacă aveți un PS2 care strânge praf și vă împiedicați de SMT: Nocturne printr-un mall uitat de Dumnezeu (eu l-am văzut luna aceasta într-un magazin în Brașov, cu vreo 80 de lei, parcă), eu zic că n-ar fi o idee proastă să-l cumpărați.

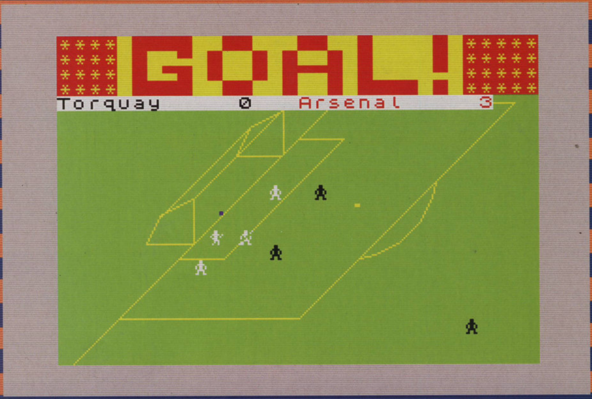
P.S: Nu sacrificați și nu concediați zâna care vi se alătură la început. Nu e un detaliu crucial pentru plot, dar veți avea o surpriză plăcută mai spre final dacă o păstrați. ► **cioLAN**



Demoni, vi se pregătește ceva



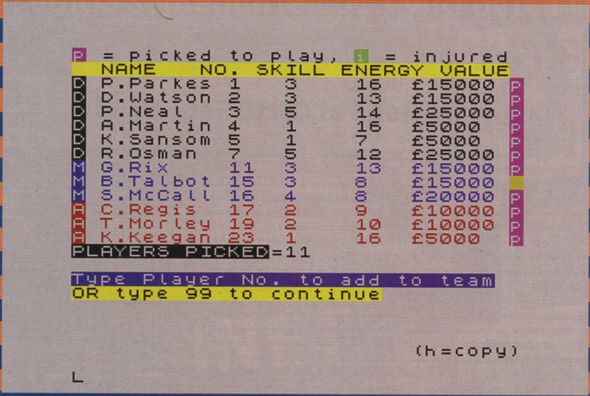
Negru de fum



Program: football

Dacă în viața reală m-am ferit de fotbal ca de ciumă (exceptând meciurile naționalei, desigur, și asta doar după ce am avut în mod oficial voie să-mi exprim entuziasmul cu bere, steaguri și lozinci naționalist-fotbalistice, nu neapărat în această ordine), în mediul virtual am prins mai mult curaj și am început să practic sportul rege încă de la o vârstă fragedă. Când condițiile meteorologice le erau potrivnice vecinilor mei mai sportivi, care preferau realitatea, praful de pe terenul de fotbal, barele ruginite și mingea „cu 35", ne adunam la mine în casă și organizam campionate de Match Day cât era ziulica de lungă. Invariabil, majoritatea evenimentelor virtuale fotbalistice din incintă se sfârșeau cu un scandal monstru când vreunul mai ofticat (am făcut-o și eu de vreo câteva ori) atingea, ca din greșeală, sensibilul buton de reset al HC-ului, dar, în general, ne distram copios, ceea ce mi-a întărit convingerea că sportul, ca majoritatea activităților ce implică efort, merită practicat doar pe calculator, din vârful degetelor. Fiind un tânăr jucător ambițios, probabil în timp aș fi căpătat dexteritatea necesară pentru a prinde acum vreun loc într-o echipă minunată de FIFA XX, dar, într-o fatidică zi de marți (de fapt, mai mult fatidică și mai puțin marți), un vecin posesor de HC m-a chemat la el să-mi arate un joc de fotbal în care „nu trebuie să joci fotbal". Fiindcă pe atunci eram destul de preocupat de minimizarea efortului (da, am evoluat cumva contra Industriei), am acceptat invitația și, astfel, am făcut cunoștință cu fantastica lume a management-ului mulțumită lui Football Manager (un joc cu un an mai tânăr decât mine) și vecinului care-a știut cum să pună problema. Pentru că dacă îmi spunea că o să-mi petrec majoritatea timpului holbându-mă la liste cu fotbaliști, echipe englezești și sume de șase cifre în lire sterline, probabil l-aș fi înjurat cu sete și mi-aș fi continuat cariera de fotbalist virtual.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Football Manager este creația lui Kevin Toms, un programator englez care, în premieră pe Industrie, a devenit, cred, primul programator/brand din branșa creatorilor de jocuri. Cum? Simplu, poza lui a apărut pe coperta jocului, ceea ce a ajutat fantastic de mult vânzările. Ca fapt divers, jocul a fost programat în BASIC, un limbaj de programare privit de sus de majoritatea producătorilor care, pe atunci, preferau să-și „scrie" jocurile în cod mașină. A mai existat și un zvon răutăcios și cel mai probabil neadevărat, conform căruia Toms ar fi apărut într-o revistă pentru adulți, dar ăsta e prețul celebrității. Înapoi la joc.

Football Manager era un joc foarte simplu, scheletic aș spune. Probabil nu l-aș recomanda nimănui acum, nici măcar pentru factorul nostalgie. Opțiunile erau limitate (vinde și cumpără jucători, împrumută și plătește împrumuturi, selectează jucători pentru echipă înainte de fiecare meci și cam atât), tactică ioc, jucătorii erau descriși de două atribute, skill și energy, însă în acel moment un asemenea joc te putea face ușor să pierzi nopți bune, mai ales dacă n-aveai o casetă goală pe care să poți salva jocul când ți se făcea somn. Pentru a adăuga tensiune (și ce tensiune, multe unghii nevinovate au fost roase în fața unui ecran cu vreo trei jucători micuți și negri care-și pasau nonșalant mingea unul altuia), momentele importante dintr-un meci purtat de echipa ta (adică golurile și rateurile) erau prezentate în mod grafic. Deși un joc simplu, chiar primitiv în comparație cu managerele din ziua de azi (unde prin „primitiv" înțeleg organismul unicelular din care-a evoluat complexul furnizor de fleică la grătar), Football Manager a avut un succes imens (vânzările combinate au depășit 300 000 de unități) și, cel mai important, a reușit să dea naștere unui nou gen, cel al managerului sportiv. Așadar, când vă pierdeți într-un Football Manager 2020, nu uitați că totul a început cu un programator bărbos și trei omuleți cu o minge pătrată albastră.

0 OK, 0:1

Candy Crush and Co.

Noul Rege al Cărții Fețe-Fețe

Probabil mulți dintre voi vor considera că această pagină este o reclamă mascată. Nu-mi pasă. King, producătorul jocurilor fenomen Candy Crush, Pet Rescue, Farm Heroes și încă, a devenit acum două luni cel mai jucat dezvoltator de pe Facebook. Cei de la Zynga, cu ale lor FarmVille, CityVille, Mafia Wars și Texas HoldEm, au fost detronați. Un fapt ce inițial, pentru noi ăștia mai îndârjiții, nu pare demn de subliniat. Când te uiți peste numere însă… peste 150 de milioane de oameni, doar de 7 ori mai mulți decât populația României, se joacă lunar Regește. Un 150M care ar fi trebuit de unul singur să împingă un titlu mare pe prima pagină a revistei, asta dacă Level ar fi un tabloid gameristic. Un număr care, am aflat și eu de curând, ar trebui să ne și bucure. Chiar dacă jocurile celor de la King arată ca niște clone împopoțonate ale unor monștri casual clasici – Bejeweled (match three), Peggle (pachinko), Bust-a-Move etc. –, gameplay-ul majorității lor devine rapid unul cât se poate de hardcore. Am dorit să construiesc această pagină imediat ce am aflat știrea, lipsa de timp și ura mea față de aproape tot ce înseamnă Facebook m-au ținut însă în loc. Inițierea mi-am autoadministrat-o în timp ce așteptam după câteva domnișoare să-și termine machiajul. Am înhățat un deștept telefon din apropiere, eu nici acum nu simt nevoia unuia, și, ca de obicei, am început să caut după jocuri. Cum tot eram pornit, am spus că un început de diabet nu o să mă omoare, așa că pentru prima oară am încercat cel mai jucat titlu Facebook la ora actuală. Îmi place să respect munca altora, așa că am decis să nu continui de unde ajunsese proprietara, ci să încerc să fac 3 steluțe, maximum posibil, la unul din nivelurile mai mici. Spre surprinderea mea, deși eram în primele 20 de niveluri, nu a fost chiar ușor. A trebuit să rotesc bomboane pentru a le cupla câte 3, sau mai multe, mai bine de 20 de minute pentru a ajunge la rezultatul dorit. Curios în fața acestei dificultăți sporite, am cerut voie: „te deranjează dacă încerc nivelul la care ai ajuns?" „Măcar să mă treci, sunt blocată de două săptămâni!" Undeva în jurul nivelului 200 a trebuit să rezist în fața unei ciocolate care se comporta ca o molimă și-mi acoperea bomboanele, dar să și eliberez altele de după gratii. Am eșuat lamentabil de cinci ori la rând, misiunea îmi cerea să îndepărtez tot jeleul de pe planșă, după care jocul mi-a spus că am rămas fără vieți și m-a întrebat dacă vreau să cumpăr altele. Ca un copil care a stricat ceva și nu l-a văzut nimeni, am pus telefonul înapoi de unde l-am luat și m-am făcut nevăzut. Intrigat de dificultatea sporită și accentul pus pe strategie (nu există limită de timp), am cerut contul soției de Fețe-Fețe și am reluat jocul. Am aflat astfel că dracu', pay to play-ul adică, nu e așa negru. Poți juca liniștit fără să plătești nimic. Dacă ți se termină viețile, poți cere altele prietenilor care joacă același joc, în cazul CC, cel mai probabil majoritatea dintre ei. Lucru care are farmecul lui, pentru că dezvoltă o socializare de genul: „Mișcă-te! Need drog! Dă-mi vieți!" sau: „Unde ai ajuns?" „Ești praf!" Pentru mine însă, aceste conversații devin rapid obositoare, așa că a doua zi m-am rezolvat singur creând alte două conturi „ascunse" de Facebook de pe care mi-am trimis câte vieți voiam. Am auzit că poți să și păcălești sistemul – jocul îți dă o viață înapoi la fiecare 30 de minute – manipulând ceasul PC-ului, dar, ori nu m-am priceput, ori au închis această breșă. De fapt, singurul mare minus al jocurilor celor de la King – toate sunt făcute pe același calapod, doar gameplay-ul diferă – este că încearcă să-ți vândă, deranjant de invaziv de cele mai multe ori, tot felul de power-up-uri, vieți sau mai știu eu ce bonusuri. Grafica și sunetul sunt impresionante, iar gameplay-ul satisfăcător generează dependență. Soția s-a uitat pentru o perioadă la mine, după care m-a dat la o parte, supărată că nu joc cu cap. E ceva cu doamnele și jocurile de acest tip. Sau poate au pur și simplu mai multă experiență în a aranja lucruri. Acum le jucăm împreună de fiecare dată când nu avem altceva mai bun de făcut. ▶ **ncv**

facebook.com/Kingcom


FARM HEROES SAGA


PAPA PEAR SAGA


CANDY CRUSH SAGA


PET RESCUE SAGA



Roccat Kone XTD

Maus? Mai degrabă felină.

DISTRIBUITOR Partenerii Roccat **PREȚ** recomandat 440 LEI



Unul din cele două butoane laterale din stînga se poate atribui funcției EASY-SHIFT.

Primul meu contact cu produsele firmei germane Roccat a avut loc atunci cînd am primit la test perechea de căști Kave 5.1. Rezultatul a fost un articol măricel, plin de entuziasm – căștile de la Roccat mi-au plăcut foarte mult, fiind primul produs de acest fel care mi-a demonstrat că soluția audio 5.1 în căști, cu difuzoare reale multiple, este nu doar viabilă, dar chiar spectaculoasă sub aspectul poziționării tridimensionale a sunetului din jocuri și filme. Kave 5.1 mi-a arătat că firma Roccat este una din cele care chiar posedă o tehnologie avansată, și nu doar se laudă că o au. Așa se face că, deși am privit chiorîș prețul la care este vîndut modelul de maus Kone XTD, mi-am spus că „dacă este făcut de Roccat, s-ar putea să fie pe bune", adică nu doar o umflare nejustificată pe bază de nume de firmă.

Mare și catifelat

Ca formă și dimensiuni, Kone XTD este perfect pentru cei cu mîini mari sau medii. Este un maus mare, dar designul face ca această particularitate a sa să crească semnificativ atît confortul în utilizare, cît și precizia mișcărilor. La aceasta contribuie și suprafața acestui maus, realizată dintr-un plastic aparte, catifelat, pe care mîna mea nu a transpirat deloc, fapt pentru care priza mea pe maus a fost fermă în permanență, cu o senzație plăcută, relaxantă.

În ce privește butoanele, Kone XTD este superlativ. Așezarea lor este impecabilă pentru accesul natural al degetelor, în special la cele două butoane din stînga mausului, cele care sînt apăsate de degetul mare. Acestea sînt cele a căror amplasare este cea mai dificilă sub aspectul ergonomiei, foarte puțini mauși m-au mulțumit pînă acum, deoarece folosirea celor două butoane laterale era nefirească, presupunea efort și atenție suplimentare. Aici Kone primește cîteva puncte în plus de la mine.

Rotița mausului oferă atît clic central, cît și clicuri laterale. Și aici sînt nemulțumit de alți mauși, pentru că nu fac față probei apăsării laterale fără a declanșa prea ușor și apăsarea centrală, ori sînt prea tensionați pe resorturile laterale ale rotiței și sînt greu de apăsat stînga sau dreapta pe aceasta. Kone XTD corespunde exigențelor mele în această privință, dar nițel inversat, în sensul că este un pic prea ușor să declanșezi clicurile laterale ale rotiței, la apăsarea celui central. După o zi de folosire, însă, degetul arătător mi s-a „calibrat" de la sine, astfel încît acum apăs clicul central al rotiței fără a mai declanșa și pe cele laterale. E OK. Cum OK este și funcționarea rotiței la învîrtirea acesteia, nefiind necesar un efort prea mare, dar nici prea mic – ci exact cît trebuie.

Ca „simțire", butoanele de pe Kone XTD sînt optime. Iar asta nu doar pentru că sînt acoperite de același plastic „catifelat", dar și pentru clicul plăcut, corespunzător așteptărilor și necesităților mele atît în ce privește sunetul, cît și rezistența opusă la apăsare. Nice touch, Roccat! La propriu...

Înmulțirea butoanelor

Numărul butoanelor... pare cam mic, nu-i așa? Cel puțin dacă privești la Roccat Kone XTD din perspectiva prețului – pipărat – al acestui periferic. Vreau să spun, sînt Logitech-uri de serie G, mai ieftine, care au mult mai multe butoane... Hm, ce să zic, depinde ce joci, eu, personal, nu sînt adeptul multor butoane pe maus, prefer să folosesc tastatura în acest scop. Am, de la maus, pretenția să-mi ofere cîteva butoane în plus, nu multe, dar bine așezate, foarte accesibile, comod de utilizat cu rapiditate, pe care să le folosesc în special la funcții secundare repetitive – cum ar fi selecția magiei sau armelor, ori activarea unui item des folosit, precum o poțiune de sănătate/mana.

Din această perspectivă, pe lîngă clicurile clasice (stînga/dreapta), Kone XTD mi-a oferit șase butoane suplimentare cu acces rapid: cele două butoane din stînga, cele trei clicuri ale rotiței (două laterale și unul central), precum și primul buton de lîngă rotiță, cel marcat cu „+". Celelalte două butoane rămase - „-" și celălalt aflat în fața rotiței – pot fi accesate, dar nu suficient de rapid și comod cît să le iau în considerare într-un joc a cărui acțiune se desfășoară în timp real și necesită precizie și viteză în reacții. Aceste două butoane sînt utilizabile în strategii pe ture, spre exemplu, sau în diverse alte programe, inclusiv în controlul sistemului de operare și/sau al mausului în sine.

Dar, la aceste 6 butoane ce pot fi accesate foarte repede într-un joc, se mai adaugă șapte. Cum? Simplu: unul din cele două butoane din stînga mausului poate fi folosit ca o tastă de SHIFT. Adică, dacă îl ținem apăsat și în acest timp apăsăm un alt buton, acel alt buton va trimite o altă comandă decît cea care îi este atribuită în mod normal. Roccat folosește denumirea de EASY-SHIFT pentru a referi această funcție, similară, ca principiu, cu cea de SHIFT de la tastatură. Din programul de configurare al mausului Kone XTD disponibil pe situl Roccat se poate selecta ce funcție alternativă să fie atribuită fiecărui buton, dintr-o listă de funcții generice. La modul specific, aceeași atribuire se poate face direct din jocuri.

Tot din programul de configurare a mausului, descărcat de pe www.roccat.org, se poate stabili care dintre cele două butoane din stînga să fie cel de EASY-SHIFT. Pentru mîna mea cel mai potrivit a fost cel poziționat mai înspre în față, pentru alții celălalt poate fi mai bun pentru a prelua această funcție.

Cu ajutorul acestui buton de EASY-SHIFT am obținut încă șapte bu-



Kone XTD este dotat cu o unitate Laser Pro-Aim R3, ce oferă un maxim de 8200 DPI, cu un senzor de 10,8 Megapixeli. Tot în partea inferioară a mausului se află capacul locașului destinat greutăților suplimentare.

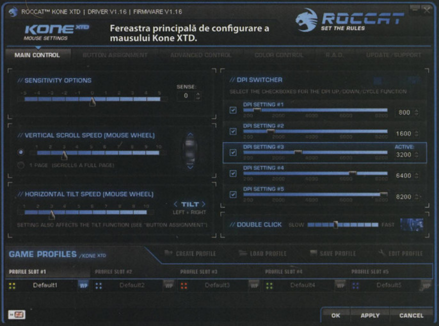


Forma părții frontale a mausului Kone XTD este deosebită – partea destinată clicului dreapta este semnificativ înclinată, mai joasă, oferind o poziție naturală degetului mijlociu, care este mai puțin solicitat, astfel.



toane de acces foarte rapid (adică cele 6 butoane rapide pe care le-am enumerat anterior, minus butonul de EASY-SHIFT și plus cele două clicuri stînga/dreapta ale mausului) și două de acces mai lent. Iar la acestea se adaugă, draci, și uitasem de ele: scroll up/down la rotița mausului. Și rotația în sus sau în jos a rotiței mausului poate beneficia de EASY-SHIFT, ceea ce deschide perspective și mai largi posibilităților de control cu ajutorul lui Kone XTD.

Zic eu că pentru majoritatea jocurilor 13 butoane (la care se adaugă up/down și EASY-SHIFT + up/down pe rotiță) ce pot fi acționate precis și în viteză sînt suficiente. Și trebuie să spun că EASY-SHIFT + clicurile stînga/dreapta și EASY-SHIFT + up/down pe rotiță sînt extrem de rapide și de utile, fiind dintre cele mai bune soluții de a obține comenzi alternative ușor de acționat în foarte mare viteză. Menționez că butonul de EASY-SHIFT selectat pe Kone XTD nu funcționează ca un buton normal atunci cînd este apăsat scurt, fără a fi menținut apăsat, neputînd avea altă funcție decît cea de EASY-SHIFT.



Fereastra principală de configurare a mausului Kone XTD.



Configurarea butoanelor de pe Kone XTD, inclusiv a celor care au funcție duală, activabilă cu EASY-SHIFT.

Agilitate și precizie



Ca dimensiuni, după cum spuneam, Roccat Kone XTD este mare, ceea ce m-a făcut inițial să estimez că va fi și greu. Am greșit, însă, deoarece Kone XTD este mai degrabă ușor, cel puțin raportat la mărimea sa. Așa se face că m-am folosit de o dotare normală la un maus din această categorie de preț: greutățile suplimentare. Kone XTD este livrat la pachet cu patru greutăți a cîte 5 grame, stocate frumos într-o cutiuță de plastic dedicată. Am constatat că, pentru felul în care utilizez eu un maus, adăugarea la Kone XTD a două dintre aceste greutăți, pentru un total de 10 grame în plus, a adus masa acestuia exact la valoarea potrivită, în așa fel încît atît alunecarea pe mauspad, cît și inerția, să fie confortabile pentru mine, oferindu-mi optimul în ce privește ușurința și precizia în manevră.

Pentru test am folosit un mauspad Roccat Sense, care mi-a părut că are o suprafață ce favorizează viteza, alunecarea mausului fiind foarte ușoară, continuă, fluidă. În cazul Kone XTD, la aceasta a contribuit și teflonul din care sînt făcute suprafețele de alunecare ale acestui maus. O singură nemulțumire aș avea aici. La acest preț, aș fi vrut să am în pachet și cîteva schimburi de astfel de „alunecătoare" de teflon, cu care să le pot schimba pe cele originale în situația în care se uzează. Mă rog, știu că teflonul este un material rezistent la fricțiune pe suprafețe neabrazive, dar, după o săptămînă de folosire, se văd mici urme pe suprafețele de alunecare ale mausului. Nu cred că acestea arată nici măcar un început timid de uzură, dar sînt de natură să te facă să te gîndești în perspectivă la costul acestui periferic.

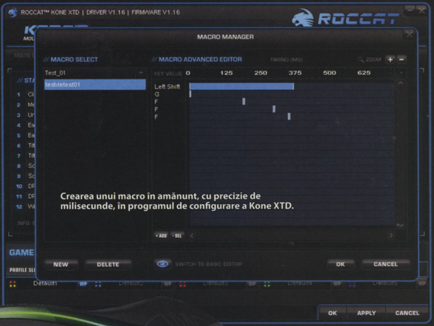
Lumină și culoare

La capitolul design, dar de data asta numai cu o valoare estetică, aș pune și LED-urile, în număr de patru, fiecare de culoare variabilă, care iluminează două benzi laterale de plastic fotoconductor. Cu ajutorul programului de configurare ce poate fi descărcat de pe situl producătorului se poate alege schema de culori a LED-urilor și felul în care acestea variază cromatic și ca intensitate a luminii în timp. Tot legat de aceste LED-uri am aflat din documentația de prezentare a Kone XTD că acesta face parte dintr-o clasă de produse care beneficiază de o nouă tehnologie exclusivă a Roccat, numită Roccat Talk FX, care facilitează modificarea dinamică și contextuală a culorii și intensității luminii emise de acest maus.

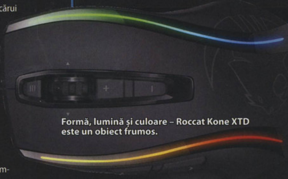
Ce înseamnă asta? Înseamnă că, într-un joc care oferă suport pentru Roccat Talk FX, lumina emisă de mouse se poate schimba atît în funcție de mediul în care te afli, cît și în raport cu evenimentele al căror subiect ești în timpul acțiunii. Astfel, dacă te afli într-o junglă, mausul poate emite o lumină verde-maronie, într-un deșert ars de soare aceeași lumină a LED-urilor va deveni portocalie, în adîncurile oceanului albastră șamd. Apoi, cînd ești lovit și sănătatea îți ajunge la un nivel critic, mausul poa-

te lumina roșiatic, sau albastru dacă e vorba de mana. Dacă ești otrăvit, lumina LED-urilor de pe Kone XTD poate pulsa într-un verde țipător.

Să nu ne entuziasmăm prea tare, însă, în ce privește aceste efecte de lumină și culoare - în primul rînd pentru că este necesar ca tehnologia Roccat Talk FX să fie adoptată de suficienți producători de jocuri încît să devină semnificativă ca dotare. Apoi, sincer, efectul de lumină al LED-urilor de pe maus este insuficient de puternic, asta ca să nu mai spun și că vederea periferică diminuează și mai mult ceea ce poate fi observat în timpul jocului, cînd privești concentrat la ecran. Această tehnologie este eficace, în opinia mea, mai degrabă în implementarea ei pe o tastatură, ceea ce Roccat au și făcut, deja, cu Isku FX, și se pare că sînt „pe țeavă" și alte produse cu suport pentru Talk FX. Rămîne de văzut dacă și dezvoltatorii de jocuri o vor adopta – ceea ce eu mă îndoiesc că se va întîmpla dacă ea nu va fi îmbrățișată și de alți producători de hardware. Iar în privința asta am serioase rezerve, cred că este foarte scăzută probabilitatea ca acest Talk FX să se concretizeze sub forma unui API unitar, a cărui generalizare să-l propulseze ca fiind un „must have" pentru produsele altor nume mari din industria perifericelor pentru computere.



Crearea unui macro în amănunt, cu precizie de milisecunde, în programul de configurare a Kone XTD.


Formă, lumină și culoare – Roccat Kone XTD este un obiect frumos.

Configurare

O parte foarte importantă a mausului Kone XTD este softwareul de configurare care poate fi descărcat de pe situl Roccat. Acest soft permite exploatarea completă a posibilităților oferite de maus. Astfel, se pot regla toate felurile de viteze și sensibilități (inclusiv separat pentru verticală și orizontală, dar și anume pentru folosirea în sistemul de operare). Se pot crea configurații de butoane și atribui funcții acestora. Unele dintre funcții sînt disponibile ca preseturi, inclusiv pentru o suită întreagă de jocuri cunoscute. Într-un profil se pot încorpora pînă la 5 configurații diferite, iar acestea pot fi accesate direct prin apăsarea unui buton de pe maus sau se poate atribui ciclarea prin ele unui buton. Pentru fiecare din cele 5 configurații se poate selecta .exe-ul jocului la pornirea căruia dorim să se activeze configurația respectivă – ceea ce înseamnă că putem avea un profil de maus pentru modul de lucru sistem (în Windows/Linux/whatever) și patru pentru jocuri.

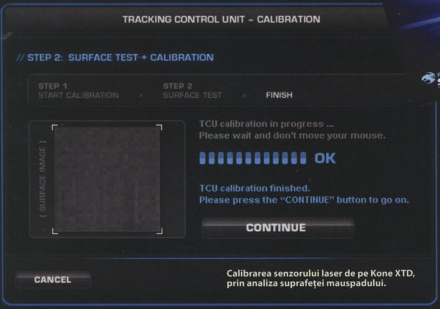
Interesant este că programul de configurare oferă posibilitatea de a calibra senzorul laser de pe Kone XTD în funcție de suprafața mauspadului pe care îl utilizați. Nu trebuie decît să vă duceți în tabul Advanced Control și, în secțiunea Tracking Control Unit, să puneți TCU pe ON și să apăsați Re-Calibrate. Senzorul va analiza suprafața mauspadului, după care se va seta pe sine în așa fel încît comportamentul său să fie adaptat acesteia. Rezultatul? Hmm, mausul mergea foarte bine și înainte de această operațiune, dar, după ea, am senzația că este mai „smooth", mai precis, fără întreruperi și sărituri („stuttering"). Poate fi o chestie psihologică... nu știu... dar parcă e mai bine după calibrare.



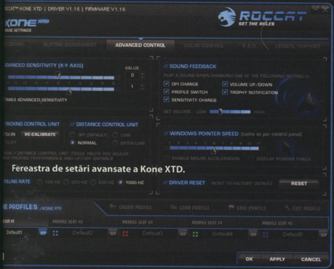
Roccat Sense, mauspadul care a fost un foarte bun suport pentru testarea Kone XTD.

O funcție aparte a Roccat Kone XTD ține de configurarea în extrem amănunt a macrourilor. În primul rînd trebuie spus că se pot atribui butoanelor de pe Kone XTD macrouri de comenzi de la tastatură. Acestea pot fi efectiv înregistrate în succesiune, fiind memorate de maus. Partea cu adevărat interesantă este că există un editor de macrouri care permite scrierea acestora pe îndelete, atît în succesiune, dar și prin timpul exact al comenzilor – atît în ce privește momentul inițierii acestora, cît și durata lor. Dacă ai nevoie de precizie în crearea macrourilor, programul de configurare al mausului Kone XTD o oferă ca pentru maniaci periculoși...

Tot la capitolul facilități aparte, există una care mi-a atras atenția, numită EASY-AIM. Cu aceasta se poate atribui unui buton o valoare presetată a DPI-ului. Astfel,



Calibrarea senzorului laser de pe Kone XTD, prin analiza suprafeței mauspadului.

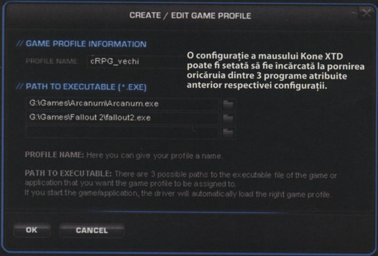


Fereastra de setări avansate a Kone XTD.



Yup, poți să faci orice în materie de cromatică cu cele 4 LED-uri de pe maus, folosind programul său de configurare.

dacă ești în zoom sau sniping mode cu o armă, poți apăsa acest buton de EASY-AIM pentru a avea pe durata apăsării o altă valoare a DPI-lui mausului decît cea selectată în modul normal de joc/țintire specific profilului curent încărcat pe maus. În general, DPI-ul pentru focul cu armă cu lunetă trebuie să fie mai mic, astfel încît să ai o precizie crescută a mișcării – adică exact opusul necesității de a avea DPI mare la folosirea unui lansator de rachete/grenade, unde rapiditatea în mișcări este mai importantă decît precizia tirului.



O configurație a mausului Kone XTD poate fi setată să fie încărcată la pornirea oricăruia dintre 3 programe atribuite anterior respectivei configurații.

Finanțe și performanțe

Nu pot încheia articolul de față fără a atinge, pînă la urmă, chestiunea prețului mausului Roccat Kone XTD. Sincer, prima mea tendință cînd aud despre un asemenea preț la un maus este să-mi imaginez că acesta are j'de mii de butoane, șasiu de titan, levitație și conexiune neuronală. Mă rog, lăsînd gluma deoparte, trebuie spus că prima mea reacție la vederea mausului Kone XTD a fost ceva de genul „cum, asta e tot? și brațul mobil pentru ștergerea sudorii de pe frunte unde este?". Bun, nu am lăsat gluma la o parte.

Dar, după cîteva zile de utilizare, părerea mea a început să se încadreze în cu totul alți parametri. În primul rînd, mi-am dat seama că un maus cu butoane mai numeroase este mai incomod, în general, deoarece este foarte dificil să le faci pe toate ușor accesibile, dar și să le amplasezi pe suprafața mausului fără a afecta ergonomia. În loc să ai multe butoane pe care să le accesezi cu efort, îndoindu-ți nefiresc degetele și solicitîndu-ți încheietura mîinii, este mult mai bine să ai puține, dar bine așezate pentru comoditate și rapiditate în acționare. Iar folosirea sistemului EASY-SHIFT crește semnificativ numărul butoanelor puse la dispoziție de Kone XTD, însă fără a sacrifica nici un pic din comoditatea și rapiditatea de care vorbeam. Soluția găsită de Roccat, adică EASY-SHIFT, este aplicată impecabil pe acest maus.

Să nu privim, însă, Kone XTD numai ca pe un obiect, ca pe un periferic hardware. În aceeași măsură, Kone XTD este reprezentat și de componenta sa software, adică de programul de configurare cu ajutorul căruia mausul poate fi exploatat la adevărata sa capacitate. Acest program este simplu și bine gîndit, astfel încît să acopere intuitiv numeroasele funcții și facilități puse la dispoziție de Kone XTD. Dat fiind faptul că mausul în sine este dotat cu un procesor ARM, surprinzător de puternic, destinat a controla funcționarea acestuia, programul de configurare lucrează în mare parte cu acesta, nefiind numai o simplă interfață cu driverele mausului. De aici vine și viteza cu care Kone XTD își incarcă oricare din cele cinci configurații puse la dispoziție de un profil – practic, asta nu se face din drivere, ci intern, în hardware-ul mausului. Dat fiind faptul că o anume configurație poate fi atribuită unui buton, viteza cu care aceasta este încărcată permite schimbarea configurațiilor „din mers", chiar în timpul jocului. Cum ar fi, spre exemplu, situația în care ai o configurație pentru ecranul strategic dintr-un joc din seria Total War, și o alta pentru ecranul tactic, cu comenzi specifice comenzii trupelor în focul luptei. Sau o configurație specifică focului la distanță într-un shooter, și o alta caracteristică luptei de apropiere, ba chiar a celei corp la corp, în care intră în joc chiar macrourile.

Tot la capitolul vitezei datorate unității centrale de calcul a mausului Kone XTD aș pune și latența extrem de redusă a acestuia, cifrată simplu la o milisecundă, mulțumită tactului ceasului care reglează comunicația dintre calculator și maus, realizată prin conexiunea USB, ce are o frecvență de 1000 Hz (adică de o mie de bătăi pe secundă).

Producătorul susține faptul că a folosit în construcția mausului Kone XTD numai materiale și componente foarte durabile, acestea incluzînd rotița și microcontactele. Se pare, conform Roccat, că un Kone XTD ar trebui să ne țină lejer cîțiva ani. Asta, dacă este conform realității, ar mai adăuga un argument în favoarea acestui model de maus, ce ar justifica încă o dată prețul la care poate fi achiziționat. Nu pot verifica aceste afirmații în scurtul interval de timp în care am, în general, la test, orice componentă/periferic hardware, dar senzația pe care mi-au lăsat-o Roccat-urile este una de soliditate și trăinicie. Ceea ce am putut verifica, însă, sînt ergonomia și calitățile funcționale ale mausului Roccat Kone XTD, care mi-au părut superlative, amplasîndu-l pe acesta între cele mai reușite produse de gen, adresate jucătorilor care își iau pasiunea în serios. Poate prea în serios. Dar, dacă stau mai bine și mă gîndesc la faptul că un maus bine proiectat, precum Kone XTD, îți protejează tendoanele și încheieturile mîinii de posibile probleme de sănătate, poate că este bine să îl privești cu seriozitate. ▶ **Marius Ghinea**



Curba „dorsală" a mausului Kone XTD este astfel concepută încît să reducă cît mai mult din tensiunea prezentă în tendoanele extensoare ale degetelor și în încheietura mîinii.

Roccat ISKU FX

Control şi precizie la adăpostul întunericului

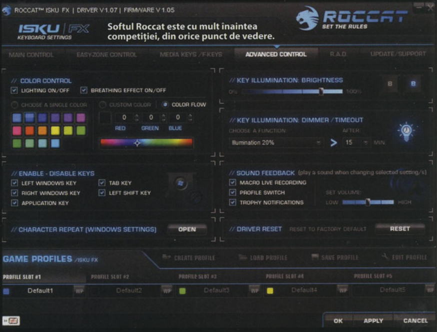
OFERTANT Partenerii Roccat **PREŢ** aproximativ 450 lei

În evoluţia oricărui domeniu – tehnic, artistic, ştiinţific etc. – apar salturi evolutive neaşteptate, spontane, care aduc schimbări permanente în structura matricei născătoare de progres. Englezii le numesc "game-changing events". Noi le spunem "turnuri radicale". Roccat urmează valorile sintagmei "inovaţie fără compromis". Indiferent cum am privi lucrurile, compania germană a transformat cu totul industria perifericelor destinate gaming-ului, schimbând din mers regulile jocului. Nu este prima oară când iau contact cu produsele Roccat, dar tastatura Isku FX a reuşit să mă impresioneze dincolo de limitele încadrate în definiţia cuvântului "obiectivitate". De ce? Motivele ţin întru totul de calitatea construcţiei, design şi inovaţie – virtuţi pe care voi încerca să le demonstrez în rândurile ce urmează.


Privită din lateral, Isku FX pare o uriaşă lamă de sabie.

Lumină neagră

Isku FX nu a fost proiectată inginereşte, ci sculptată din întuneric. Nu mi se întâmplă des să rămân perplex în faţa unui obiect alcătuit din forme pur funcţionale, unghiuri armonioase şi materiale perfect îmbinate, dar efectul brutal (apropo, "isku" înseamnă "impact/şoc" în finlandeză) al acestui model de tastatură asupra simţurilor mele de jucător nu suportă comparaţie. La o primă atingere, senzaţia confortabilă transmisă de tastele cu profil redus şi cele două tipuri de plastic din compoziţie – lucios în jurul butoanelor; rugos pe margini şi pe uriaşul palm rest – te convinge să nu îţi mai ridici niciodată mâinile de pe ea. Isku FX are dimensiuni considerabile, suficiente pentru a acomoda lejer tastele standard, cele cinci chei macro şi funcţiile multimedia din partea superioară. Cu toate acestea, greutatea tastaturii este foarte mică, fapt ce se datorează utilizării unor contacte normale, non-mecanice. Chiar şi aşa, butoanele au o cursă precisă, graţie unor arcuri rigide. Mai mult, în spatele fiecărei taste se află poziţionate leduri multicolore, ce pot fi controlate prin intermediul softului Roccat. Iluminatul suportă o miriadă de nuanţe diferite, în multiple grade de intensitate, deşi cea mai interesantă calitate este reprezentată de efectul Breathing. Practic, ledurile pulsează la intervale regulate, pentru a asigura un grad sporit de comoditate vizuală în timpul sesiunilor lungi de joacă. Grupul M1-M5 este destinat macro-urilor, înregistrarea acestora putând fi realizată din zbor, folosind butonul special Rec – funcţie extrem de practică, mai ales pentru jucătorii de MMO-uri sau RTS-uri. Sub tasta space sunt plasate trei butoane miniaturale (T1, T2, T3), folositoare în selectarea profilului personalizat. O altă inovaţie este izolarea celor mai utilizate taste într-o regiune virtuală, denumită Easy-Zone, găselniţă incredibil de eficientă în combinaţie cu funcţia dedicată EasyShift[+]. După cum probabil ştiţi deja, tehnologia proprietară Roccat EasyShift[+] permite dublarea rolului oricărui buton, oferind peste 50 de posibile configuraţii diferite doar pentru sectoarele macro şi Easy-Zone, căci tastele multimedia – inclusiv grupul F1-F12 – sunt de asemenea complet configurabile. Totuşi, asul din mâneca tastaturii rămâne protocolul Roccat Talk, un sistem unic ce leagă Isku FX de mouse-ul compatibil Roccat Kone, asigurând o operabilitate perfectă în tandem. Mai exact, funcţiile celor două periferice sunt fuzionate pentru a garanta controlul total. Aşadar, tastatura iluminată Roccat Isku FX facilitează dominaţia jucătorului asupra titlurilor preferate, totul de la adăpostul întunericului. Numai un gamer pur-sânge poate profita la maximum de avantajele acestei bestii nocturne, odată ce îi învinge preţul descurajant. ▶ **Aidan**



Softul Roccat este cu mult înaintea competiţiei, din orice punct de vedere.


Un cablu USB 2.0 leagă Isku FX la PC. Dedesubtul tastaturii este brăzdat de canale folositoare în gestiunea firului căştilor.

Logitech G230

Cîntec, joc și voie boomă.

OFERTANT Partenerii Logitech **PREȚ** recomandat 270 LEI



Aș fi fost enervat de faptul că un producător de periferice computeristice s-a apucat să lanseze căști audio dedicate jocului, dacă numele acestuia nu ar fi fost Logitech și dacă istoria sa în materie de căști nu ar fi fost, deja, destul de îndelungată. Dar, din fericire, Logitech este o firmă cunoscută pe partea audio pentru PC, ceea ce mi-a sporit interesul pentru modelul de căști destinate, evident, gaming-ului, pe care l-am primit la test: G230.

Căștile sînt mari, dar foarte ușoare. Cu toate acestea, nu sînt și comode, din două motive. Arcul metalic care trece peste cap, producînd tensiunea necesară pentru a menține căștile pe urechi, este prea puternic, ceea ce pe mine m-a deranjat – nici prea mult, nici prea puțin, ci exact cît este nevoie ca să nu mă simt în largul meu cu G230 pe cap. Al doilea motiv al inconfortului meu a fost acela că suprafața perniței aflată între arcul respectiv și cap este prea mică, motiv pentru care presiunea exercitată asupra creștetului este disproporționat de mare în raport cu greutatea mică a căștilor. O perniță mai lată, așa cum au multe alte modele de căști, ar fi evitat durerea care se insinuează treptat la suprafața de contact a capului cu suportul transversal al căștilor.

Pe de altă parte, am fost mulțumit de felul în care se simt urechile în Logitech G230. O cască pentru jocuri nu trebuie să îți apese prea tare pavilioanele urechilor și nici să favorizeze încălzirea acestora și/sau transpirația la nivelul lor – mă rog, ORICE cască nu trebuie să facă asta. G230 sînt căști circumaurale, deci pernițele lor nu „calcă" pe ureche, ci o înconjoară, apăsînd direct pielea capului. La modelul acesta spațiul rezervat pavilionului urechii este foarte mare, motiv pentru care acesta este bine aerisit, neatingîndu-se aproape deloc de căști. Mai mult decît atît, materialul din care sînt făcute pernițele căștilor este unul sintetic cu textură textilă, nu de piele ecologică/vinilin, astfel încît nu încurajează apariția transpirației la suprafața de contact cu pielea capului. Din experiență, sînt un susținător fervent al texturii textile și mă bucur că soluția aceasta devine tot mai răspîndită între căștile disponibile pe piață.



Tot la capitolul hardware, am fost încîntat de firul acestor căști. Să vedeți de ce. În general, căștile au firul învelit într-un plastic moale, „cauciucos", care are neplăcuta proprietate de a adera cam la orice suprafața pe care alunecă – scaun, haine, birou etc. Firul căștilor Logitech G230 este acoperit, însă, cu un material textil, fiind atît foarte flexibil, cît și extraordinar de ușor. Acest aspect a îndepărtat 30% din senzațiile și situațiile neplăcute specifice utilizării căștilor audio. Bravo, Logitech!

Sunetul este redat de G230 cu acuratețe. Da, acuratețe este cuvîntul: dinamica este excelentă, percusivitatea la fel, claritatea așijderea. Am remarcat la G230 o entuziasmantă capacitate de a reda cîmpul stereo cu toate detaliile, inclusiv cele de profunzime față/spate. Totul capătă o spațialitate amănunțită cu G230, atît muzica, filmele, cît și sunetul din jocuri. În plus, G230 a redat fără cusur atît înalte, joase, cît și medii. Aceste căști au făcut față cu succes tuturor exigențelor mele privind sunetul, mai puțin uneia: nu au avut bun simț. Basul este pur și simplu nesimțit, G230 sînt astfel făcute încît să accentueze frecvențele joase, fără a ajunge, însă, la distorsiune, și fără a-și pierde semnificativ din claritate. Unora le place asta, dar eu consider că o cască nu trebuie să decidă ea singură cît bas să-mi toarne în ureche, cu atît mai mult cu cît nu oferă nici un reglaj din care să poți controla cantitatea de frecvețe joase cu care te lovește.



G230 aproape că mi-au plăcut, dar sînt mai incomode decît multe alte modele de căști de gaming, iar emisia lor exagerează în bași – cu succes, totuși. Calitățile lor indiscutabile, însă, m-au făcut să fiu de-a dreptul curios în ce privește performanțele căștilor Logitech destinate audiției muzicale, și nu jocurilor.

▶ **Marius Ghinea**

Cultul Logitech

Când termenul „periferic" nu mai este suficient



Chiar și în prezența cablului, mouse-ul G700S arată în continuare bine.

OFERTANT Partenerii Logitech **PREȚ** recomandat 440 lei

Toată lumea are nevoie de prezența unui hobby în viață. Din moment ce parcurgeți aceste pagini, presupun că împărtășim o pasiune comună: gaming-ul pe PC. Unii aleg supraviețuirea, numindu-ne „The Master Race", în timp ce se închină cu o mână pe mouse și una pe tastatură (mă întreb cum reușesc), iar alții se uită cu jind și ură către unitățile noastre centrale, învăluite într-o aură de pure awesomeness. Așadar, să îi iertăm pe frații noștri aflați în întuneric, încercând să le iluminăm ființa spiritual-ludică prin deschiderea Chakrei Perifericelor Logitech – cu toate că termenul „periferice" nu le face dreptate următoarelor două produse, căci aceste două bijuterii tehnice sunt adevărate extensii palpabile ale computerului, manifestări fizice ale interfeței virtuale. Când ai pe birou o tastatură G510S și un mouse G700S, controlul total se află în mâinile tale, ale jucătorului. Logitech este un fabricant renumit, iar seria de produse destinate gamerilor mă surprinde plăcut de fiecare dată când primește în sânul ei noi membri. Așa că haideți să nu mai pierdem timp și să începem ritua... pardon, prezentarea.

G700S sau „Biciul Jucătorului Suprem"

Există o trimitere subtilă către un personaj istoric în titlul acestui paragraf. Dacă aveți o tresărire la auzul construcției „Biciul lui Dumnezeu", atunci țineți minte că Logitech G700S este „mânerul" wireless. Mă aștept oricând să văd fulgere țâșnind din senzorul laser Avago S9808, a cărui rezoluție maximă atinge uimitoarea valoare de 8200 dpi. Desigur, softul inclus permite stabilirea unor trepte – pornind de la 200 dpi –, selectabile cu ajutorul unui buton dedicat, poziționat convenabil pe partea superioară. Mai mult, același soft recunoaște automat jocurile instalate și sugerează profiluri ori macro-uri configurabile, potrivite fiecărui titlu. O, și veți avea multe de personalizat, credeți-mă! G700S este dotat cu 13 butoane programabile, la care se adaugă un buton special, destinat trecerii rotiței de scroll din modul convențional în cel de rotire liberă. Nivelul bateriei și treptele DPI sunt indicate cu ajutorul ledurilor laterale. Din punctul de vedere al confortului, mouse-ul Logitech este o demonstrație practică a teoriei designului ergonomic. Indiferent de priza folosită sau dimensiunea palmei, G700S se adaptează perfect în mâna dreaptă. Suprafața cauciucată cu un material hidrofob abraziv asigură aderența necesară, iar poziționarea inteligentă a butoanelor suplimentare împiedică apăsarea lor accidentală. Arcurile utilizate garantează peste 20.000.000 de clicuri, în timp ce piciorușele din teflon pot parcurge 250km pe o suprafață textilă. Cifrele de mai sus sunt impresionante pe hârtie, dar în uz te lasă cu gura căscată, în special atunci când un joc solicită intens funcțiile din dotare. Mișcările fine sau bruște sunt înregistrate cu precizie, grație accelerației maxime de până la 30G (vit. max. ~ 4m/s). Deși poate funcționa fără probleme conectat prin cablul mini-USB, G700S este minunat în modul wireless, grație nano-receiver-ului puternic. Acumulatorul AA inclus – un Sanyo cu o capacitate de 1900mAh – asigură 10 ore de autonomie pentru 3 ore de reîncărcare continuă. Conceput cu gândul la jucătorii hardcore, inginerii și designerii Logitech ne-au dăruit un mouse de gaming fenomenal, adaptabil, cu un preț corect, raportat la nivelul tehnologic și calitativ oferit.

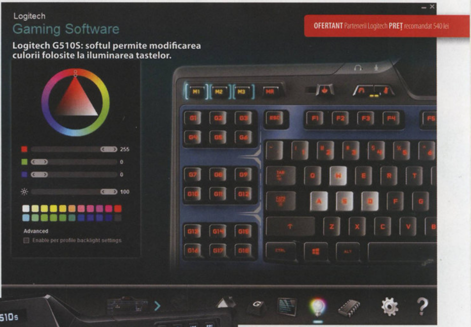


G700S beneficiază de o formă ergonomică, atent studiată.



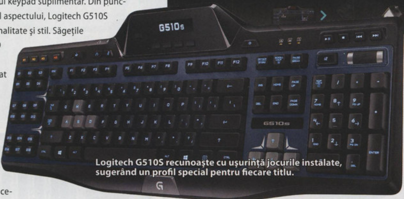
G510S sau „Orga cu o mie de clape”

Puține tastaturi se pot lăuda cu nivelul popularității de care se bucură Logitech G510S. E de ajuns să urmăriți imagini cu sisteme custom high-end pentru a observa preferința multor constructori profesioniști/gameri hardcore față de această tastatură. În fond, înclinația spre acest model este perfect justificabilă, dacă luăm în considerare raportul calitate-preț. Cu toate că nu folosește switch-uri mecanice, G510S oferă un feedback tactil plăcut la apăsare și o cursă suficient de lungă pentru o precizie sporită. Mă declar mulțumit de dimensiunea și poziționarea tastelor, în ciuda aparentei senzații de îngrămădeală. Totuși, Shift-ul din partea stângă a fost scurtat anapoda, pentru a face loc grupurilor programabile G1-G6, G7-G12 și G13-G18, ceea ce poate duce la o scădere a confortului. Într-un fel, mă bucură decizia producătorului de a poziționa toate tastele programabile într-o singură zonă, eliminând astfel necesitatea unui keypad suplimentar. Din punctul de vedere al aspectului, Logitech G510S inspiră funcționalitate și stil. Săgețile și grupul WASD folosesc un plastic colorat diferit, însă fiecare buton de pe tastatură este iluminat individual, folosind un sistem aproximativ similar celui întâlnit pe G710+. Panoul frontal superior include patru taste destinate selectării profilurilor macro, clasicele opțiuni multimedia, dar și un ecran LCD ce afișează feed-uri RSS, un cronometru sau gradul de utilizare a procesorului și memoriei RAM. Ecranul vine însoțit de propriile butoane (cinci la număr) și este iluminat în culoarea aleasă pentru restul tastaturii. De asemenea, G510S include o placă de sunet cu performanțe acceptabile, astfel încât o pereche de căști cu microfon poate fi conectată cu ușurință. Mă surprinde lipsa unui port USB, dar restul calităților oferite substituie fără probleme orice minus al capitolului conectică. Softul Logitech Gaming unifică toate perifericele din gama G sub o singură platformă intuitivă, mulțumită includerii tuturor driverelor necesare și editoarelor folosite la personalizarea funcțiilor tastelor programabile sau a culorii ledurilor iluminatoare. Cu un design sobru, impunător prin dimensiune și greutate, „Orga cu o mie de clape” este potrivită pe birourile gamerilor entuziaști, dispuși să cheltuie o sumă frumușică în schimbul unei tastaturi excelente. Pax vobiscum! ▶ **Aidan**



OFERTANT Partenerii Logitech **PREȚ** recomandat 540 lei

Logitech G510S: softul permite modificarea culorii folosite la iluminarea tastelor.



Logitech G510S recunoaște cu ușurință jocurile instalate, sugerând un profil special pentru fiecare titlu.



REASON7

sunet pentru jocuri (1)

O introducere la bazele designului de sunet pentru jocuri, folosind Reason, un program destinat producției de sunet și muzică.

Știu că poate să pară ciudată publicarea unui asemenea articol în revista noastră, dar există o logică în prezența sa aici. Creat de legendarul producător suedez Propellerheads (dacă nu știți de ce e legendar, căutați pe youtube/google/wikipedia după „rebirth rb-338" și veți înțelege), programul de înregistrat/creat/mixat/produs/procesat sunet și muzică numit Reason este unul dintre cele mai bune de pe piața de profil – și din afara acesteia. Apărut într-o primă versiune în 2000, Reason a ajuns la începutul acestei veri la a șaptea sa iterație, evident, cea mai complexă, mai bine dotată, mai versatilă dintre toate.

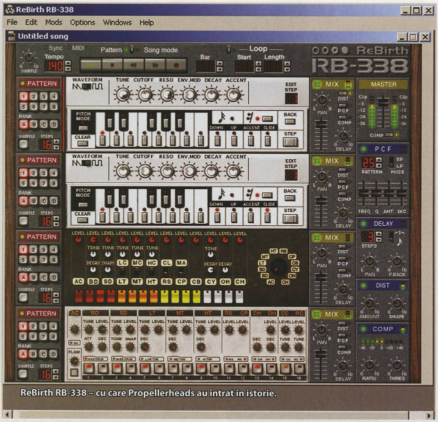
Și pentru că o nouă versiune de Reason este o bună ocazie de a prospecta domeniul audio, m-am hotărît să fac acest lucru din perspectiva unui producător de sunet și muzică pentru jocuri, folosindu-mă de „7". Astfel, pe lîngă a fi o sursă de informație pentru curioși, acest articol se dorește și a fi un sprijin pentru cei care se gîndesc a se implica în componenta audio a jocurilor, la fel de importantă precum celelalte, dar căreia rareori i se acordă atenție în „presa de specialitate" – cea care la noi a rămas, din păcate, reprezentată doar de Level. So, pentru a vă da ideea și a vă băga la idei, I give you: Reason 7!!!

Înregistrare, sinteză, procesare

Reason este un program gîndit ca o soluție completă pentru producția de sunet și muzică. Asta înseamnă că pune la dispoziția utilizatorului atît surse de sunet, cît și efecte pentru procesarea acestuia, la care se adaugă mijloacele de a înregistra, compune și aranja piese muzicale. Din perspectiva designerului de sunet pentru un joc însă, cred că sursele de sunet și efectele sînt cele mai importante, dar cu elemente de specificitate care disting acest tip de utilizare între toate celelalte.



În primul rînd, pentru un joc, sunetul poate fi înregistrat „din natură/mediu" sau așa cum este anume produs prin diverse mijloace mai mult sau mai puțin originale (cum ar fi lovirea unui pepene cu un ciocan sau aruncarea unei bucăți de carne pe o masă udă...). Un astfel de sunet urmează apoi să fie procesat în interiorul unui program precum Reason, pentru a-l aduce la forma potrivită scopului pentru care este folosit în joc.



ReBirth RB-338 – cu care Propellerheads au intrat în istorie.

Pro originalitate

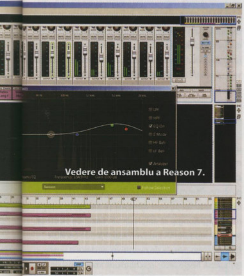
Unii dintre voi care știu mai bine cu ce se mănîncă producția de sunet pentru un joc ar putea argumenta că tot acest efort de a-ți crea singur materialul sonor este inutil, din moment ce poți să folosești bănci de sample-uri tematice care conțin o multitudine de sunete și efecte sonore gata făcute.

Well, este adevărat că poți proceda așa, dar, astfel, jocul va suna ca toate celelalte, adică generic, lipsit de originalitate, fără distincție.

Sînt sătul, din perspectiva asta, de cîte sunete identice am regăsit în 'jde mii de jocuri pînă acum, toate provenite din aceleași colecții de sample-uri frecate și răsfrecate deja de aproape 20 de ani.

Avînd o memorie auditivă care a ajuns deja să mă bîntuie, nu pot decît să răsuflu ușurat atunci cînd materialul sonor (nu coloana sonoră muzicală, ci sunetele) al unui joc se dovedește a fi original. E ca o gură de aer proaspăt inspirată prin urechi.

Evident, există și calea de mijloc, cea în care sample-urile luate din colecții preexistente pot fi procesate creativ pînă la a le face să sune suficient de diferit de originale. Un asemenea compromis nu este deloc de neglijat, iar Reason 7 pune la dispoziție o suită întreagă de unelte audio cu care să modificați un sample generic astfel încît acesta să sune nu doar un pic „mai altfel", ba chiar să devină complet altceva decît fusese inițial


Vedere de ansamblu a Reason 7.


Editare audio în Reason 7.

Pe de altă parte, sunetul poate fi produs sintetic, în interiorul Reason, folosindu-se sintetizatoarele cu care acest program este dotat. De asemenea, și aceste sunete pot fi procesate cu efectele incluse în Reason.

După cum logica o sugerează, pentru sunetele naturale este bine să încerci abordarea creării acestora prin mijloace „fizice", simple și creative, avînd ca obiectiv imitarea/reproducerea convingătoare a sunetului pe care vrei să-l introduci în joc (cum ar fi o tăietură de sabie, o lovitură de pumn sau călcătura unor pași). Pentru sunetele sintetice, precum cele produse de diverse interfețe/panouri de comandă/automate sau de către drone/roboți, este cel mai bine să te folosești de sintetizatoare.

Pe de altă parte însă, nu este deloc de neglijat nici posibilitatea de a imita cu ajutorul sintetizatoarelor sunete naturale. Acumulînd experiență prin experimentare, poți ajunge la rezultate la fel de bune – sau chiar mai bune – decît încercînd să recreezi în mod „fizic" un sunet, iar flexibilitatea în configurare și modificare „din mers" oferită de sintetizatoare este un avantaj major. Este adevărat, nu m-aș hazarda la a reproduce cu un sintetizator sunetul unei săbii tăind carne, sau al unui plescăit de apă, dar cel al unor dispozitive mecanice în plină funcționare, al aburului țîșnind prin ajutaje, al ușilor automate închizîndu-se și deschizîndu-se, al contactelor „abrazive" între diverse suprafețe, al loviturilor, focurilor de armă, motoarelor parametafototronconice și altele asemenea, astea ar merge bine sintetizate.

Rezonanță

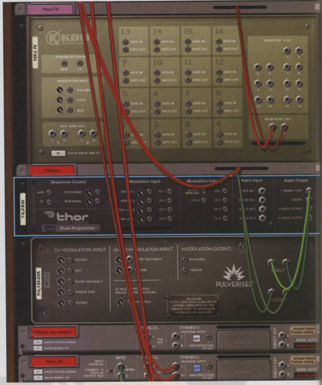
Nu am aici spațiul tipografic (măricel) necesar, și nici răbdarea onorabilului cititor nu cred că este pe măsură, pentru a expune o gamă largă de metode de obținere a sunetelor potrivite pentru un joc cu ajutorul unui program precum Reason 7. Mă voi mărgini, deci, la cîteva exemple de tehnici grăitoare, pe care le consider capabile a dezvălui atît complexitatea elementelor ce trebuie luate în calcul în producția de sunet, cît și felul în care Reason 7 poate face față unor asemenea cerințe.

Unul dintre aceste elemente este rezonanța corpurilor. Sună ciudat? De fapt, este vorba de ceva foarte simplu. O chitară clasică are un corp ce este o cavitate rezonantă. Dimensiunile, forma, grosimea, materialul din care

Apăsînd TAB, unitățile de efecte și sinteză din Reason 7 sînt întoarse „cu spatele" către utilizator, oferind posibilitatea conectării lor prin cabluri virtuale, ce pot transmite două tipuri de semnal: audio și de control.



Vederea din față a efectelor și sintetizatoarelor.



este alcătuit, toate aceste lucruri determină felul în care corpul chitarei va modifica sunetul provenit de la corzile acesteia. Rezonanța este felul în care acest corp de chitară favorizează anumite benzi de frecvență, care se vor auzi mai tare, dar și felul în care alte benzi de frecvență vor fi defavorizate, fiind atenuate. Practic, rezonanța este ca o semnătură acustică a corpului chitarei, ce o caracterizează, individualizînd-o sonor între alte chitare, construite cu corpuri diferite ca formă, material, dimensiuni.

Acum, să ne gîndim la corpul nostru. Într-un fel sună o lovitură de pumn aplicată asupra torsului unui om de mari dimensiuni, cu o cavitate toracică de volum mare, eventual acoperită de un strat gros de mușchi și/sau grăsime, și în alt fel aceeași lovitură de pumn aplicată unui oponent de mici dimensiuni și greutate. Asta pentru că rezonanța torsului unui om de mari dimensiuni este diferită de cea a torsului unui om de mici dimensiuni – exact ca la corpurile chitarelor.

Să extindem asta asupra loviturilor aplicate unui obiect. Fiecare obiect este un corp cu o rezonanță proprie, caracteristică. Iar dacă ar fi să ignorăm aceste diferențe naturale de rezonanță între diverse obiecte/corpuri, toate loviturile ar suna mult prea asemănător, chiar mult prea artificial. De aici apare necesitatea de a „personaliza" sunetul specific interacțiilor fizice dintre obiecte, prin încercarea de a simula – măcar aproximativ, „după ureche", dar și ochi – rezonanța corpurilor implicate în emisia unui sunet într-un joc.

Corp acustic virtual

În Reason, o grupă distinctă de dispozitive virtuale este cea a efectelor audio. Efectele se amplasează pe un flux/canal audio, pentru a modifica sunetul ce trece prin acesta. Bun, să zicem că pe un canal avem un sunet de lovitură de pumn, înregistrat/sintetizat de noi sau luat dintr-o colecție de sample-uri preexistentă. Acestui sunet vrem să-i dăm un caracter propriu, să-l individualizăm, făcîndu-l, pe cît posibil, să sune cît mai natural. Ne trebuie un efect care să modifice acest sunet, conferindu-i semnătura acustică specifică unui tors uman, rezonanța acestuia.

În Reason există mai multe modalități de a simula rezonanța unui corp/obiect. În primul rînd, avem o unitate de efecte numită Scream 4, care are o componentă Body. Fiindcă celelalte componente ale unității de efecte Scream 4 nu ne folosesc în acest scop, le vom dezactiva, păstrînd activ numai Body. În secțiunea Body se poate alege între 5 tipuri generice de corpuri rezonante (notate de la A la E). Reglajul Reso setează cît de marcată este rezonanța corpului ales, anume cît de „apăsată" este semnătura acustică a acestuia (adică cît de mult vor fi atenuate și/sau amplificate anumite benzi de frecvență specifice corpului rezonant ales). Reglajul Scale stabilește dimensiunea corpului rezonant – cu cît rotești mai mult butonul în sensul acelor de ceasornic, cu atît corpul este mai mic.

Prin folosirea acestui tip de efect – Body – semnătura acustică, rezonanța corpului setată în acesta se va imprima asupra sunetului pe care aplicăm efectul. Din reglajul Body selectăm caracterul specific al corpului rezonant, iar din setările Reso și Scale putem să configurăm acest caracter pentru a se apropia cît mai mult de realitate. Evident, nu există o rețetă bătută în cuie, totul se bazează pe experiment, pe încercări repetate, pe aproximare făcută după bunul simț al urechii utilizatorului. Important este să cunoști procedeele și uneltele ce se pot folosi pentru a simula rezonanța corpurilor.

Un efect asemănător cu Body (cel conținut de unitatea Scream 4) este Resonator, conținut de un modul de efecte ce poate fi folosit în unitatea Kong, care este un designer virtual de tobe și elemente de percuție. Pentru a folosi acest Resonator, trebuie să încărcăm sunetul pe care vrem să-l procesăm în samplerul unității Kong și să amplasăm în fluxul de efecte al acesteia modulul Overdrive/Resonator. În cazul de față nu avem nevoie de overdrive, deci acest buton trebuie să fie pe zero. În schimb, ne vom folosi de jumătatea de jos a efectului, cea numită Resonator. Acolo descoperim reglaje similare cu cele din Body. Astfel, se găsesc 5 modele generice de corpuri rezonante (alese după necesitățile specifice unei unități de percuție, de data asta), notate tot de la A la E. Reso este un reglaj identic cu cel corespunzător de la secțiunea Body din Scream 4, iar Size este tot precum



Unitatea Scream 4, în dreapta căreia se află secțiunea Body, singura activată în imagine.

Scale de la același Body, doar că rotirea butonului în sensul acelor de ceasornic mărește dimensiunea corpului rezonant, nu o scade.

Cu pieptene

Deși folosirea modulelor de efecte descrise anterior poate acoperi multe din felurile de corpuri rezonante de care aveți nevoie în designul sunetelor dintr-un joc, este bine să cunoașteți și alte modalități de a simula rezonanța corpurilor, pentru a vă extinde paleta de posibilități dincolo de ajustarea unor modele presetate de corpuri.

Un tip de efect eficient în a simula caracteristicile unui corp rezonant este filtrul pieptene. Nu voi intra acum în amănunte asupra acestui efect – gugăliți „comb filter" pentru mai multe informații –, ci vă voi indica unde și cum poate fi folosit acesta în Reason 7.

Dată fiind preocuparea pentru modularitate a creatorilor Reason, secțiuni din anumite unități de generare/procesare de sunet pot fi folosite individual, separat, avînd atribuite intrări audio proprii. Un exemplu de astfel de secțiune este cea de filtre a unității de sinteză Malström. Astfel, în filtrele din Malström se poate intra direct cu semnal audio – în cazul de față sunetul pe care vrem să îl marcăm cu o anumită semnătură acustică, căruia vrem să-i imprimăm un anumit caracter rezonant.

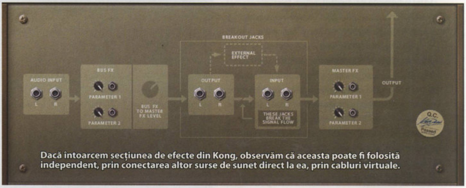
În acest scop dezactivăm secțiunea Shaper și lăsăm activ numai unul dintre filtre, în care selectăm ca tip de filtru comb+ (uneori merită încercat și comb-). Reglajul filtrului îl realizăm din butoanele freq și res, pînă ajungem la un rezultat mulțumitor. Poate fi utilă și folosirea generatorului de anvelopare „Filter Env", dacă dorim ca forma corpului rezonant să fie dinamică, să se modifice în timp – precum este cazul unui impact ce are ca rezultat o deformare plastică a corpului rezonant.

Mai există în Reason 7 un efect care produce o filtrare similară cu cea de tip pieptene. Este vorba despre phaserul PH-90, care, în modalitatea sa clasică de folosire, deplasează constant frecvența la care se aplică filtrarea, în funcție de reglajele Rate și F.Mod. Însă, atunci cînd oprești deplasarea frecvenței de filtrare, setînd F. Mod pe zero, obții un fel de filtru pieptene cu patru „văi" între dinții săi.

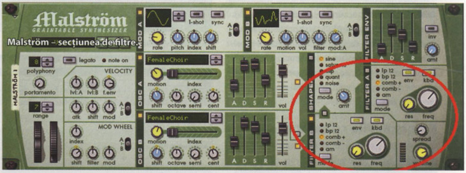
Un avantaj al folosirii acestui PH-90, față de fitrul pieptene din Malström, este acela că ai acces la reglaje individualizate, explicite, asupra acestor „văi". Astfel, pe lîngă frecvența primei văi (Freq), se pot seta distanțele între văi (Split), precum și lățimea acestora (Width). Reglajul de Feedback stabilește cît de marcat este efectul de filtrare, avînd un rol important în pregnanța rezonanței corpului pe care dorim să îl simulăm.



În generatorul de tobe Kong, efectul Resonator procesează o unitate de sampling.



Dacă intoarcem secțiunea de efecte din Kong, observăm că aceasta poate fi folosită independent, prin conectarea altor surse de sunet direct la ea, prin cabluri virtuale.

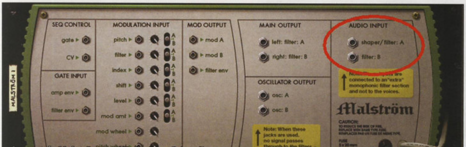


Malström – secțiunea de filtre.

Corpul rezonant ești tu!

O modalitate aparte de a simula în mod creativ un corp rezonant presupune folosirea unui vocoder într-un fel mai special. Dar, ce este un vocoder? Ei bine, un vocoder face uz de două semnale audio, unul dintre ele fiind numit purtătorul, iar celălalt modulatorul. Practic, vocoderul aduce modificări în timp real semnalului purtător, aplicînd pe acesta caracteristicile semnalului modulator. Un exemplu obișnuit de folosire a vocoderului este vocea de robot, în care o voce umană modifică semnalul provenit de la un sintetizator. Astfel se obțin vocile sintetice, în care emisia vocală pare complet automată, non-umană. Mă rog, atît teoria, cît și aplicațiile vocoderului sînt un pic mai vaste, dar am simplificat pentru a fi mai ușor înțeles.

Ceea ce ne interesează aici privind simularea corpurilor rezonante este o funcție aparte a vocoderului BV512 cu care este dotat Reason 7. Este vorba despre butonul Hold, la apăsarea căruia semnalul provenit de la modulator este „înghețat", păstrîndu-și caracteristile sale din momentul activării funcției Hold. No, să presupunem că folosim ca modulator vocea noastră emițînd prelung o vocală. Mișcînd din buze și modificînd deschiderea gurii în tot acest timp, putem crea o varietate imensă de tipuri de corpuri rezonante – fiindcă ceea ce facem este să modificăm propriul nostru corp rezonant alcătuit din cavitatea toracică și cavitatea bucală (la care se adaugă celelalte componente ale tractului respirator). Schimbarea vocalei pe care o emitem produce



La spatele Malström se află două intrări audio ce se conectează direct la secțiunea de filtre/waveshaper, permițînd utilizarea de sine stătătoare a acestora ca efecte pentru alte unități din Reason 7.



Phaserul PH-90. Mă abțin cu greutate să fac vreo glumă care să țină de seria Star Trek.

amărît... Închid paranteza, ranting mode off.)

Dar dacă nu poți avea ca sursă un număr rezonabil de mare de sunete înregistrate și/sau sample-uri, ai, măcar, posibilitatea să te „joci" cu cele disponibile, în așa fel încît, prin aplicarea anumitor efecte asupra lor și prelucrarea în detaliu, să poți recrea instanțe, practic, noi, ale aceluiași sunet.

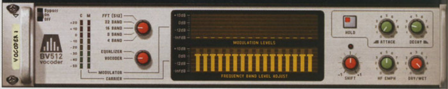
Identic, dar nu deodată

Vorbind însă despre felul în care este bine să modifici un sample, astfel încît să generezi o diversitate de sunete similare, dar diferite, ajungem la un fenomen fizic care aduce și un alt argument pentru diversificarea sunetelor dintr-un joc, pe lîngă simpla plictiseală a urechii sau iritarea generată de repetitivitate. Să mă explic.

Cînd două sunete identice sînt emise simultan, rezultatul este numai o creștere în volum, fără nici o modificare a sunetului. Cînd însă aceleași sunete identice sînt emise la un interval de timp foarte scurt între momentele lor de start, de ordinul milisecundelor, ceea ce percepe urechea nu mai este sunetul original, ci o versiune semnificativ diferită. Iar asta pentru că, prin compunerea celor două unde identice, acestea produc un efect de filtrare, al cărui rezultat depinde de intervalul de timp dintre momentele de start ale emiterii celor două sunete identice.

No, acum imaginați-vă că nu este vorba numai despre două sunete identice, ci de mai multe instanțe ale aceluiași sunet, poate chiar de ordinul zecilor, sutelor, miilor. La situația asta s-ar ajunge dacă designerul sunetului dintr-un joc precum cele din seria Total War ar fi leneș, sau neinspirat, și ar folosi prea puține instanțe diferite ale sunetelor de copite, călcături de pași, lovituri de arme, zdrăngănit de armură ș.a.m.d. Vă dați sea-

Cu butonul Hold apăsat, vocoderul BV512 poate fi folosit la simularea corpurilor rezonante.



la rîndul ei modificări majore în caracteristicile corpului rezonant simulat.

Apăsînd butonul Hold atunci cînd considerăm că am simulat din voce un corp rezonant potrivit, vom putea aplica respectiva „semnătură" acustică asupra unui alt sunet, pe care îl rulăm prin vocoder pe canalul de purtător al acestuia și care este sunetul pe care dorim să-l introducem în joc. Evident, putem folosi vocea noastră în timp real, prin microfon, sau o putem preînregistra pe o pistă audio dedicată în Reason 7.

Aceasta ar fi o modalitate de simulare a unui corp rezonant ce se distinge prin interactivitate și flexibilitate – pur și simplu vă puteți folosi propria voce în acest scop, ceea ce vă oferă un control extins asupra felului în care vă creați sunetul destinat jocului, sunet pe care puneți astfel amprenta unui corp rezonant.

Bineînțeles, este posibil să folosiți ca modulator orice sunet. Și în acest caz experimentul este baza obținerii de rezultate folosibile - cu atît mai mult cu cît acestea sînt mai neașteptate, mind me.

Dată fiind diferența de caracter sonor sesizabilă la aplicarea efectelor precum Body, Resonator, filtru pieptene, PH-90 sau vocoderul BV512, se poate spune că acestea nu se află în competiție, ci completează împreună o gamă extrem de variată de „semnături" de corpuri rezonante, ce trebuie explorată, pe cît posibil, la modul extensiv, și nu excluzînd a priori vreunul din aceste efecte.

Ce-are acvila cu sample-ul?

Nu știu dacă ați observat pînă acum, dar nu sînt deloc puține jocurile în care apar de foarte multe ori sunete de același fel. Cîteva exemple: pași, tropot de copite, apă curgînd, lovituri diverse. Și tot nu de puține ori se întîmplă să observi că sunetele folosite nu sînt deloc variate, practic, se repetă aceleași cîteva sample-uri generice, deseori luate din aceleași bănci de sunete pe care le-au utilizat cîteva alte mii de jocuri înainte – și după.

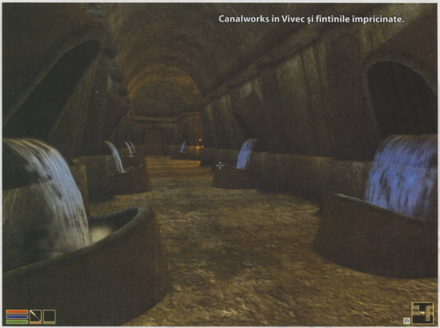
Bun, poate că nu este ușor să înregistrezi la calitate supremă cîteva zeci de instanțe diferite ale aceluiași tip de sunet. Poate că nu ai posibilitatea nici măcar să înregistrezi, trebuind să te bazezi pe băncile de sunete generice pe care le-am tot pomenit.

(Mică paranteză aici. Știți care este sunetul cel mai des folosit în muzică/jocuri/filme, din același, unic, sample străvechi, frecat și răsfrecat în milioane de producții media? Este țipătul unui șoim(/acvilă?). L-am auzit deja de atîtea ori în exact aceeași formă, inclusiv în producții extrem de costisitoare, încît încep să mă întreb dacă e vorba despre lene, zgîrcenie sau incompetență în suprautilizarea acestui sample. Nu am un răspuns, încă, dar știu că numai deasupra casei noastre trec suficienți șoimi, ulii, ba chiar și o acvilă (de două ori, este imensă, te c*aci pe tine de frică atunci cînd te survolează; se pare că au fost reintroduse în zona asta a Europei, căutați pe net, subiectul e interesant, oamenii care se ocupă de așa ceva au tot respectul meu), cît să înregistrez o simfonie de țipete de păsări de pradă, nu doar un singur sample


Editînd un interval între doi tranzienți, într-un clip audio.

Clipul audio poate fi salvat ca .rex și încărcat în unitatea Dr. OctoRex, unde se poate mai ușor opera asupra înălțimii fiecărui interval în parte, dar și modifica la nivelul parametrilor specifici de sintetizator/sampler asupra cărora Dr.OctoRex oferă acces.




Canalworks în Vivec și fîntînile împricinate.

ma că multe dintre aceste instanțe s-ar suprapune la intervale de timp foarte scurte între ele și ar genera o asemenea filtrare cumulată încît din haloimăsul rezultat s-ar înțelege ceva, dar foarte prost. Oricum, o caracteristică a filtrării de acest fel este că prezintă un pronunțat caracter de artificial, de lipsă de naturalețe – de încropeală audibilă.

Vivec: o neglijență

Mai este însă un factor de luat în calcul în judecarea problemei folosirii sample-urilor identice sau mult prea asemănătoare. Este vorba despre deplasarea personajului vostru din joc, care este chiar ființa prin urechile virtuale ale căreia voi auziți totul. Iar exemplul pe care îl voi folosi spre demonstrație este unul pe care nu credeam că îl voi întîlni în lumea jocurilor cu renume, cu atît mai mult cu cît este vorba despre o producție în care nu s-au investit deloc puțini bani, iar asta se vede, ba chiar se și aude (în geniala coloană sonoră compusă de Jeremy Soule). Da, ați ghicit, este vorba de unul dintre titlurile din seria The Elder Scrolls, mai precis al treilea dintre ele – Morrowind.

Ei bine, este un oraș „lacustru" în Morrowind, pe numele său Vivec, alcătuit din clădiri de mari dimensiuni, împărțite pe niveluri. Unul dintre aceste niveluri, în care se află sursele de apă potabilă, se numește Canalworks (la care se adaugă numele clădirii în care este amplasat). Ajuns pentru prima oară într-unul din aceste Canalworks, la vremea apariției jocului, acum 11 ani, am avut un șoc „auditiv". Acolo sînt amplasate cîteva zeci de fîntîni din care curge apa în permanență. Problema este că sunetul de apă care curge folosit la fîntînile cu pricina este același pentru toate – același sample. Mai mult decît atît, momentul de start al sample-ului pentru fiecare fîntînă pare să fie același pentru toate fîntînile, fără un offset (decalaj față de începutul efectiv al sample-ului) semnificativ diferențiat.

Efectul unei asemenea neglijențe în designul sonor este unul de filtrare nenaturală, neplăcută, cu un pronunțat caracter sintetic. Practic, se întîmplă exact ceea ce spuneam mai adineauri: sunetele identice provenite de la fîntîni ajung la urechile tale virtuale din joc la intervale de ordinul milisecundelor între ele, datorate distanțelor mici dintre sursele de apă (și de sunet).

And it gets even worse, cînd începi să te miști prin Canalworks. Din cauză că intervalele de timp între sursele de sunet încep să varieze odată cu deplasarea ta, efectul de filtrare devine la rîndul său variabil, însă la un mod și mai artificial, și mai deranjant față de situația în care stăteai pe loc. Iar asta pentru că se întîmplă în joc ceva similar cu ceea ce se petrece într-un efect electronic destul de des folosit pentru procesarea instrumentelor și vocilor. Este vorba despre phaser – de fapt, l-am mai pomenit în articolul de față, vorbind despre unitatea PH-90 din Reason, așa că nu vă este cu totul necunoscut.

Dacă, aplicat pe un instrument, un phaser poate suna plăcut și interesant, fenomenul fizic pe care acest



Secțiunea Shaper din unitatea Malström.



Unități de egalizare și filtrare din Reason 7.

efect îl folosește se întîlnește atît de puțin spre deloc în realitatea acustică, încît creierul percepe imediat lipsa de naturalețe a sa, faptul că acesta este absolut nepotrivit în mediul pe care jocul încearcă să-l facă cît mai realist cu putință. Și să nu ne gîndim numai la exemplul din Morrowind, ci și la ce s-ar auzi într-un titlu de strategie, la deplasarea camerei de luat vederi pe un cîmp de luptă în care miile de sunete de copite/pași/armuri/lovituri/comenzi, produse la intervale de milisecunde, ar fi lipsite de varietate. Oh, wait, mi s-a întîmplat și asta... Iată, deci, încă o situație ce demonstrează de ce este necesar să folosim instanțe cît mai variate ale aceluiași tip de sunet – sau să le obținem prin procesare creativă, atunci cînd avem la dispoziție un set redus de sunete.

L.E. Revizitînd Vivecul pentru a face un screenshot pentru acest articol, am descoperit că, în cei cîțiva ani buni de cînd nu am mai fost pe acolo, cineva a umblat la sunetul fîntînilor cu pricina (și/sau la offset-uri și/sau la distanța de la care devin audibile, reducînd astfel numărul fîntînilor ce pot fi auzite simultan) și a reparat în mare măsură problema observată de mine în trecut. Interesant.

Schimbarea – primii pași

Reason 7 pune la dispoziția designerului de sunet întreprinzător – dar și atent la detaliu – cîteva unelte cu ajutorul cărora să se poată interveni asupra unui sunet, astfel încît din el să se poată recrea mai multe altele similare, dar suficient de diferite încît nu doar să dea impresia că nu provin din același sample, dar să nici nu producă efectele nedorite pe care tocmai le-am descris.

În primul rînd, trebuie spus că modificările în volum ale unui sample nu îl schimbă suficient pentru a produce unul diferit. Înainte de toate, trebuie schimbată frecvența sunetului, iar apoi este foarte recomandabil să fie schimbate duratele de timp între microevenimentele interne sunetului.



Mașina de ritm Kong cu Transient Shaper și Compressor încărcate în secțiunea de efecte.

Cel mai simplu mod de a schimba frecvența este să crești sau să cobori înălțimea sunetului original. În Reason putem face foarte ușor asta atît în secțiunea de aranjor (sequencer) a programului, în partea sa de editare a clipurilor audio, cît și prin încărcarea sunetului într-un sampler sau în unitatea Dr. Octo Rex. Atenție însă: o simplă schimbare a frecvenței întregului sunet nu va face decît să creeze un efect de armonie sonoră la fel de nenatural, poate chiar mai deranjant decît dacă lăsam sunetul în versiunea sa originală să fie emis în joc în mai multe instanțe identice!

De aceea, este bine că Reason ne oferă posibilitatea împărțirii unui sunet în bucățile sale alcătuitoare, punînd marcaje de capăt de interval în zonele din sunet în care detectează (automat) tranzienți. Ce sînt tranzienții? Sînt porțiuni foarte mici dintr-un sunet, în care volumul acestuia crește sau coboară semnificativ, în intervale de timp de domeniul fracțiunii de secundă. Reason detectează automat tranzienții dintr-un clip audio și pune marcaje în locurile respective din sunet.

Odată împărțit în mai multe intervale, sunetul poate fi tratat în detaliu, pe fiecare interval în parte. Astfel, pe fiecare dintre aceste intervale există posibilitatea de a păstra înălțimea sunetului dintr-un interval, modificînd numai durata acestuia. Apoi, clipul poate fi



Unitățile de distorsiune din Reason 7.

împărțit în clipuri mai mici, folosind ca limite ale noilor clipuri marcajele care delimitau intervalele. Aceste clipuri mai mici pot fi individual ridicate sau coborîte ca înălțime a sunetului, fără schimbarea duratei lor. După aceasta, sunetul se poate reîntregi prin alipirea la loc a clipurilor mici.

Evident, toate aceste modificări este bine să fie făcute cu moderație, în general sînt suficiente ridicări/coborîri ale înălțimii sunetului dintr-un interval cu cel mult două tonuri, iar duratele cu maximum cîteva zeci de milisecunde. Reason va face în așa fel încît intervalele modificate să se lipească fără cusur în interiorul sunetului căruia îi aparțin, ca să nu existe tranziții supărătoare la ureche între ele – evident, moderația în modificările operate are și ea o contribuție în acest sens.

Redesenînd unda

Bun, în încercarea de a obține un sunet nou, diferit, dintr-unul preexistent, păstrînd însă tipul sunetului (adică, dacă e vorba de sunetul respirației, tot ăsta să fie și sunetul derivat din cel original), am umblat la înălțimea și/sau durata intervalelor în care Reason a împărțit sunetul original (intervale care sînt mai multe sau mai puține după cum alegi sau nu să ștergi dintre marcajele puse automat pe tranzienți). Se poate însă ca aceste modificări să nu fie suficiente sau, în dorința noastră de a obține cît mai multe și mai variate sunete derivate dintr-un set restrîns de sample-uri, să simțim nevoia de a aplica o procesare suplimentară, care să aducă în ecuație și mai multe variabile ce pot fi manipulate de noi pentru a diversifica sunetul.

Pînă acum am „umblat" la frecvența undei sonore și la durata sunetului. Este însă momentul să acționăm mai decis asupra formei de undă. În acest scop, una dintre uneltele cele mai bune puse la dispoziție de Reason 7 este un efect numit „waveshaper". Acesta compune unda sonoră a sunetului pe care dorim să-l modificăm cu o undă sonoră presetată, aducînd modificări mai subtile sau mai radicale originalului.

Waveshaper-ul este conținut de secțiunea de filtre a sintetizatorului Malström, sub numele Shaper, și poate fi utilizat singur prin simpla dezactivare a celor două filtre cu care împarte respectiva secțiune. Formele de undă presetate pe care le puteți utiliza sînt în număr de cinci, pornind de la sinusoidă și terminînd cu zgomot –



Unități de compresie din Reason 7.

adică în ordinea crescătoare a „distructivității" procesării sunetului original. Astfel, pentru procesarea unor sunete ușor de recunoscut, care au un caracter natural și predictibil, este indicat să folosiți unda sinusoidală sau pe cea de saturație, cu moderație, adică fără a exagera din reglajul de AMT (Amount). Pentru sunete neregulate, cu bogat conținut armonic și care nu sînt exact predictibile în curgerea lor în timp, puteți să vă aventurați pe teritoriul experimental, atît cu butonul AMT, cît și cu forma de undă selectată în Shaper.

Pe lîngă waveshaper, o altă modalitate de a acționa asupra formei de undă este folosirea filtrelor și egalizatoarelor. Reason 7 oferă multe posibilități în acest domeniu, fie ca unități separate, fie în interiorul unor unități de efecte/sintetizare mai mari. Iar dacă toate acestea nu sînt de ajuns, unitățile de distorsiune dedicate, precum D-11 Foldback Distorsion sau Scream 4, pot adăuga sare și piper, în mai multă sau mai puțină cantitate, la un sunet pe care îl dorim diferit.

De la pîș-pîș la bang-bang

Deci, am umblat la lungimi și înălțimi de sunet, am schimbat forma de undă. Nu am atins însă dinamica sunetului, felul în care volumul unui sunet evoluează în timpul derulării acestuia – un aspect atît de important, de definitoriu pentru un sunet, încît nu poate fi deloc trecut cu vederea. Există efecte care pot modifica dinamic volumul unui sunet, nu static, nu cu aceeași cantitate de decibeli pe durata întregului sunet, ci variabil, în funcție de valoarea momentană a anumitor caracteristici ale sunetului.



Compresoarele și expanderul din dotarea consolei de mixaj.

Un astfel de efect este cel numit „transient shaper", a cărui funcție este de a acționa asupra dinamicii sunetului numai în zonele sale în care se manifestă tranzienții – adică modificările semnificative ale volumului sonor ce se petrec extrem de rapid, v-am mai spus despre asta în articol. Astfel, un transient shaper poate face ca pasajele de atac ale unui sunet, zonele de percusivitate ale acestuia, să fie ori îmblînzite, ori accentuate. Pe această cale, un sunet deja modificat prin metodele expuse anterior poate fi adaptat, pentru o și mai largă diversificare, inclusiv în ce privește dinamica sa subtilă.

Spre exemplu, gîndiți-vă la călcăturile de pași, la picături de apă care produc zgomot la căderea pe o



Secțiunea LFO 1 din sintetizatorul Subtractor.

suprafață, la sunetul materialelor combustibile solide care pocnesc într-un foc, ba chiar și la vorbire, strigăte, la zgomote de respirație, la lovituri de arme, sunet de șenile, de lopeți ș.a.m.d. Detaliile variației de volum sonor ale unor astfel de sunete pot fi manipulate cu un transient shaper, pentru a le diversifica și a obține variante noi ale unui singur sample original. Ba, chiar și dacă aveți deja suficient de multe astfel de sample-uri pentru a acoperi un anumit tip de sunet fără a avea probleme de repetiție, tot este posibil să aveți nevoie să faceți ca un sunet să fie mai blînd, mai ușor, sau, dimpotrivă, mai „agresiv", mai răzbătător.

Efectul Transient Shaper este inclus între modulele de efecte conținute de unitatea de tobe Kong, din Reason 7.

În situația în care vreți ca un sunet în integralitatea lui să fie schimbat sub aspectul dinamicii, nu doar pe tranzienți, puteți apela la un compresor, care va face ca sunetele mai puternice să fie atenuate, aducînd o uniformizare în volum a unui sunet, de-a lungul întregii sale durate. Reason 7 oferă mai multe compresoare, fiecare avînd un caracter propriu și utilizări ușor diferite – pentru designul de sunet însă toate trebuie încercate, deoarece rezultatele potrivite pot sări de unde nu te aștepți. Pentru situația în care vreți să obțineți o creștere a dinamicii sunetului și o mărire a diferenței de volum sonor între porțiunile mai zgomotoase și cele mai silențioase, puteți folosi expanderul inclus în mixerul virtual oferit de Reason 7 – expanderul este inversul compresorului, după cum v-ați putut da seama.

De joasă frecvență

Aș dori să vă atrag atenția asupra unei unelte foarte utile în designul de sunet, atît pentru că poate grăbi procesul prin care ajungi la rezultate folosibile, cît și prin posibilitatea ca aceste rezultate să fie neașteptate – dacă o dorești. Este vorba despre generatorul de unde de joasă frecvență (Low Frequency Oscillator – de obicei abreviat ca LFO).

Acesta produce unde a căror frecvență este atît de joasă, încît ajunge în domeniul infrasunetelor, ceea ce le face inaudibile de către urechea umană (deși o balenă ar putea să se umecteze suplimentar la auzul mesajelor subliminale transmise de un LFO către Oceanul Planetar). Dar un generator de unde de joasă frecvență nu este destinat a fi sursa de semnal audio într-un sintetizator, ci de a produce o oscilație care să fie folosită drept semnal de control/modulație al altor parametri ai unui efect sau sintetizator – cum ar fi înălțimea sau volumul sunetului produs de oscilatorii propriu-ziși ori frecvența de tăiere a unui filtru.

Exact aceeași funcție o poate îndeplini un LFO asupra sunetului pe care vreți să-l modificați pentru a-l folosi într-un joc. Aplicat unui parametru al unui efect inserat pe canalul sunetului în lucru, un generator LFO oferă o modalitate rapidă de a opera modificări ciclice constante într-un sunet. În Reason 7, cel mai util astfel de generator de unde de frecvență joasă este unul din cele incluse în unitatea de sinteză Subtractor. Astfel, secțiunea LFO 1 din Subtractor poate fi utilizată de sine stătător, semnalul de control emis de aceasta putînd fi scos printr-o ieșire dedicată aflată la spatele sintetizatorului.



LFO 1 folosit pentru controlul a diverși parametri din alte unități ale Reason 7.

Ecou, delay, reverberație, procesare a vocii – unități din Reason 7.

Now, foarte utilizată este forma de undă sinusoidală a oscilației emise de un LFO, dar și cele triunghiulare, dinte-de-fierăstrău sau chiar dreptunghiulare. Aceste forme de undă simple sînt utile pe sunete care prezintă (sau trebuie făcute să prezinte) modificări ciclice, repetitive, ce pot fi simulate și/sau accentuate prin folosirea unui LFO ce acționează asupra parametrilor unui efect aplicat sunetului în lucru. În general, sunetele de mecanisme rotative, de respirație, de gaz sub presiune aflat într-un recipient din care este eliberat la intervale regulate, de tensiune într-o incintă metalică ș.a.m.d., pot beneficia de tratamentul cu efect controlat cu unul sau mai multe LFO-uri.

Însă una dintre utilizările mai puțin cunoscute, dar cel puțin la fel de folositoare, anume a secțiunii LFO 1



din Subtractor, este cea în care semnalul emis de acest generator de frecvență joasă nu este o undă ciclică clasică, ci un semnal aleatoriu, ce trimite valori întîmplătoare către parametrii de efect și/sau sintetizator pe care îi controlează. Un astfel de semnal este util la controlarea parametrilor unui efect/sintetizator ce acționează asupra unui sunet neregulat, ce prezintă componente întîmplătoare – cum ar fi exploziile, dar și sunetele naturale, precum curgerea apei, sunetul valurilor care cad, al tunetelor, al prăbușirilor.

Foarte important însă în aplicarea acestui tip de modulație întîmplătoare este tocmai faptul că poate fi controlată, măcar parțial. Acesta este avantajul adus de secțiunea LFO 1 din Subtractor, anume că oferă reglajele Rate și Amount. Rate determină densitatea schimbărilor întîmplătoare ale semnalului de control trimis către efecte/sintetizatoare, iar Amount, intensitatea acestui semnal. Tot pentru a oferi o anumită măsură de control asupra aleatoriului, LFO 1 oferă posibilitatea alegerii între două tipuri de semnal întîmplător, unul hard, mai marcat, și unul soft, mai moale.

Indiferent de tipul de semnal pe care îl folosiți cu LFO 1 și de felul de sunet pe care îl aplicați, trebuie să țineți minte că moderația este bună. Deviza în designul de sunet este „a little goes a long way", în cele mai multe cazuri în care doriți să realizați variațiuni convingătoare pornind de la un set restrîns de sample-uri. Pe de altă parte, LFO 1 îți dă posibilitatea și de a aplica sunetului modificări drastice, radicale, pentru obținerea unor efecte care pot foarte greu fi create pe altă cale.

„Mai poftiți și-n altă seară"

Am încercat în articolul de față să vă pun în contact cu unele aspecte care țin de designul de sunet, pentru a vă da ideea – cine știe, unii dintre voi vor trece de pragul curiozității, cîndva... Și am ales să nu vă prezint efecte și chestiuni comune, care, deși la fel de utile, sînt mult mai cunoscute – reverberația, ecourile, efectele de coborîre/îngroșare și înălțare/subțiere a vocii, vocile sintetice/robotice –, cu toate că acestea au unități de efecte corespunzătoare în Reason 7: R7000 Advanced Reverb, The Echo, DDL-1 Digital Delay Line, Neptune Pitch Adjuster and Voice Synth, BV512 Vocoder. Toate acestea, într-o formă sau alta, sînt de găsit ușor la alte surse de informație, suficient de accesibile, către care vă recomand să vă îndreptați telescoapele de căutare online.

În schimb, am intrat în chestiuni mai aparte, mai rar întîlnite, deși cel puțin la fel de importante, arătîndu-vă cum un singur program, foarte dotat și inteligent gîndit, poate acoperi și nevoi aparte ale designului de sunet pentru jocuri, inclusiv în partea de prelucrare a unor sunete preexistente/preînregistrate. Cu speranța că v-am hrănit setea de cunoaștere, dacă nu cumva și o pasiune incipientă, îmi manifest intenția de a mai scrie, la un moment dat în viitor, și un articol introductiv despre sinteza de sunet pentru jocuri și facerea de muzică în același scop – tot cu excelentul Reason 7 de la Propellerheads. ► **Marius Ghinea**

On-line: www.propellerheads.se

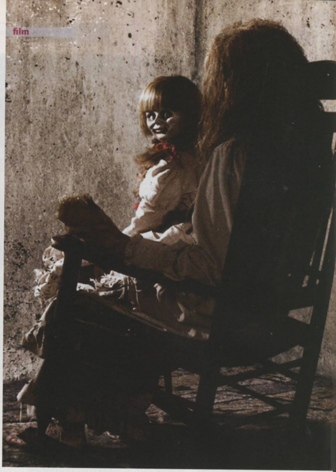
Distribuitor: www.avaudiosys.ro



film

Greu de pensionat 2

Nu mă aşteptam ca această parte a doua să fie mai bună decât prima. Nu mă aşteptam nici să râd atât de mult. Cineva deştept a realizat că actorii de calibru greu prinşi în această peliculă pot mult mai mult decât o comedie sictirită plină de acţiune. Bravo lui! Bruce Willis, John Malkovich, Helen Mirren, Anthony Hopkins şi Catherina au toţi un farmec aparte şi merită un scenariu şi o intrigă mai bună. Acţiune la fel de nebună. Umor plurilateral dezvoltat. Atât vă povestesc, au reuşit să taie pe din două o dubă cu un gatling gun, după care pauză: „Ai murit, mă?" „Încă nu!" Şi dă-i şi mai seceră un pic. Ce îmi place e că filmul nu ne ia de proşti şi în niciun moment nu se ia în serios. E clar că majoritatea secvenţelor din filmele de acţiune sunt imposibile, aşa că, de ce să ne mai ascundem, de ce să nu le ducem pe toate la extrem, de ce să nu le facem memorabile. Era cât pe ce să sar din scaun când ditamai maşina de teren s-a lovit de o alta şi a început să zboare prin aer în stilul aberant clasic. M-am calmat câteva clipe mai târziu când au schimbat cadrul şi au lăsat maşina să zboare undeva în fundal, pe un moment de linişte, ca o scenă de balet. Nici măcar nu au mai arătat unde s-a prăbuşit. Scena a continuat cu altceva, mai interesant. Aşa da. Mulţumesc!



film

Trăind printre demoni

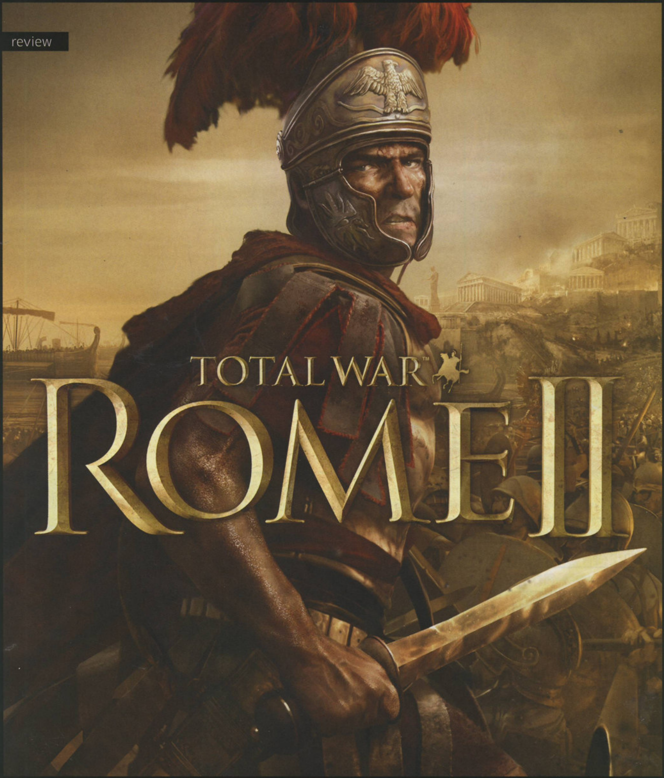
Nu sunt un mare fan al genului horror, iar vina e a lor, a filmelor de gen. Rar mai vezi unul în care acţiunea şi monştrii să aibă sens, scenariu inteligent, efecte etc. Mintea mea s-a învăţat să recunoască instinctual toate aceste „greşeli" şi imediat le taie din avânt. Imposibil, deci, nu horror, fantasy pentru copii. The Conjuring însă... Doamne, ce film! Aproape ajunsesem să cred că nu mai ştie nimeni (în State) cum să facă un horror bun. Ce e interesant e că ideile folosite aici sunt furate fără jenă din clasici, nu o să descoperiţi nimic cu adevărat nou, dar, cu bun simţ, pasiune şi talent, uite că se poate face din orice bici. Reacţiile actorilor sunt atât de naturale, sunt curioşi exact cât trebuie, prevăzători exact când trebuie – nu vezi, aprinde lumina, nu merge, pleacă –, se sperie exact cât şi când trebuie şi aşa mai departe. Te poţi identifica uşor cu oricare dintre personaje sau personalităţi, iar acest lucru te aruncă acolo. Mişcările camerei sunt şi ele naturale şi interesante, efectele şi scenariul, surprinzător de bune. Dacă vă prinde, filmul va fi de departe cel mai bun horror pe care-l veţi vedea anul acesta. M-am surprins cu fiori, m-a surprins prin stresul psihic, la un moment dat chiar prea puternic, m-am surprins cu gura căscată. Aşa da. Mulţumesc! ▶ **ncv**

www.

blog.joelburgess.com

Trişez un pic şi continui aici articolul cultural al acestui număr. Joel Burgess este Senior Designer în cadrul Bethesda Softworks. Blogul lui este de tip ţestoasă, cu inserţii rare şi nemuritoare, deosebit de interesante pentru orice pasionat de game design. Găsiţi aici de la „The Myth of the LDD", în care explică ce este „Documentul de Level Design" şi concluziile la care au ajuns în cadrul companiei, până la „Skyrim's Modular Level Design", unde prezintă pe îndelete de ce au ales să construiască jocurile în acest mod, care sunt plusurile şi minusurile unei astfel de abordări, lucruri mai puţin evidente de care trebuie să ţii cont în faza de construcţie a nivelurilor şi multe, multe altele. ▶ **ncv**





A FI SAU A NU FI
TOTAL WAR



gamescom
AS CLOSE TO WAR AS YOU EVER WANT TO GET
WELCOME TO SKIRA, A 220 KM² OPEN WORLD BATTLEFIELD AND THE NEWEST FRONTLINE IN THE WAR FOR ENERGY. JOIN THE US MARINE CORPS AS THEY TAKE ON THE MIGHT OF THE CHINESE PLA AND FIGHT TO STOP A FLASHPOINT ENGAGEMENT OVER OIL ERUPTING INTO FULL BLOWN WAR. PLAY SOLO, PvP OR WITH UP TO 3 FRIENDS CO-OPERATIVELY AS YOU CHOOSE YOUR PATH THROUGH THIS VISCERAL & BRUTAL CONFLICT, USING THE FULL FORCE OF AUTHENTICALLY DETAILED US MARINE CORPS WEAPONS, VEHICLES, AIRCRAFT, MUNITIONS AND TACTICS.
WWW.FLASHPOINTGAME.COM
FUTUREPRESS
OFFICIAL FUTURE PRESS STRATEGY GUIDE AVAILABLE NOW
havok
amBX
ego
ask about games .com
Runs great on
intel CORE i7 inside
TCP/IP mode (2-32 player) Multiplayer requirements:
Up to 8 players: 0.5Mbps upload or greater, up to 32 players: 3.0Mbps upload or greater
(Dedicated host server recommended for optimum performance)
Unsure of your upload speed? Free bandwidth test included with installation.
Minimum Specifications:
Windows XP SP2 / 2.4GHz Dual Core Processor / 1GB RAM / DirectX Compatible Sound Card / 8 GB Hard Drive Space / Graphics card: Nvidia 7600GT 256mb or ATI X1800XL 256mb / Dual Layer Compatible DVD-ROM Drive
Recommended Specification:
Windows XP SP3 or Vista SP2 / 2.4GHz Quad Core Processor / 2GB RAM / Graphics card: Nvidia 8800 Series with 512mb VRAM or ATI 3800 Series with 512mb VRAM / Sound Card: DirectX Compatible Sound Device / 8 GB Hard Drive Space / Dual Layer Compatible DVD-ROM Drive
Supported Graphics Cards:
ATi Radeon x1800, x1900, x1950, HD2400, HD2600, HD2900, HD3450, HD3470, HD3650, HD3850, HD3870, HD4850, HD4770, HD4870, HD4870X2 .
nVidia GeForce 7600, 7800, 7900, 7950, 8500, 8600, 8800, 9600, 9800, 9800GX2, GTX260, GTX275, GTX280, GTX295.
Not compatible with all integrated sound/graphics solutions (inc. Laptops).
This product uses a copyright protection system. Please visit www.codemasters.com for further details
© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Operation Flashpoint"® are registered trademarks owned by Codemasters. "Dragon Rising"™, "EGO"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S.and other countries.All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. This product is not endorsed by the US Department of Defense.
15
Contains strong language and violence
Suitable only for persons of 15 years and over.
Not to be supplied to any person below that age.
LEVEL
LEVEL DVD
OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING
09.2013
LEVEL
JOC FULL
gamescom
OPERATION
FLASHPOINT®
DRAGON RISING
15
codemasters®

